VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

Об авторах

Акира Исида

родился в 1949 г. в Токио, второй сын профессионального игрока в го 2-го дана. Начал учиться на профессионала в 9 лет, первый профессиональный дан получил спустя 8 лет и быстро набирал силу.

Он достиг:	1 дана	в 1966 г.,
	2 дана	в 1967 г.,
	3 дана	в 1968 г.,
	4 дана	в 1970 г.,
	5 дана	в 1971 г.,
	6 дана	в 1973 г.,
	7 дана	в 1975 г.,
	8 дана	в 1979 г.

Он добился также определенных успехов и в соревнованиях, завоевав до 1979 г. первое или второе место в 5 турнирах:

1972 г - выиграл высшую лигу турнира Отэай,

1976 г - был вторым в розыгрыше Кубка, учрежденного премьер-министром,

1977 г - был вторым в уровне 7 данов розыгрыша титула

Кисэй

1978 г - выиграл титул Синдзин - О

1979 г - выиграл титул Синдзин- О

В 1978 г. был удостоин приза Кидо за выдающуюся технику.

Джеймс Дэвис

родился в 1945 г. в Филадельфии. Изучал математику в Оберлинском Коледже и в Вашингтонском Университете, но в 1970 г. го привело его в Японию, где он и живет с тех пор. Игрок-любитель (5 дан), но почти профессиональный писатель, он перевел несколько книг и огромное количество статей по го.

Предисловие

Середина игры - самая запутанная часть партии. Именно в этой стадии каждая партия получает свое неповторимое лицо, одна и та же позиция практически никогда не встречается. Но несмотря на многообразие форм, несколько идей служат надежной опорой в общем хаосе: например, контактная игра в защите и, наоборот, неконтактная в нападении; важность соединения и опасность разрезания. Их знание необходимо каждому игроку для прогресса в го, основная цель данной книги - объяснить некоторые основные законы середины игры.

Построение книги

Важнейшими вопросами в данной книге являются стратегия и тактика сражений на целой доске, чему посвящены главы 2, 3 и 4; их можно считать основными. Глава I вводная, в ней обсуждаются вопросы баланса территории и баланса влияния, которые определяют возникновение сражений. Главы 5 и 6, где рассматриваются кикаси и провоцирующие ходы, содержат необходимые уточнения. В главах 7 и 8 приведены примеры применения изложенных принципов при вторжениях и уменьшении больших и маленьких зон соперника. В главе 9 рассматривается ко - борьба. Выводы и 20 задач на целой доске образуют главу I0.

Необходимая подготовка

Предполагается, что читатель знаком с основными формами: косуми, иккэн тоби, знает, что такое ханэ, разрезание, вторжение и т.д. Эти сведения содержатся в томе I данной серии: "Начала го".

Необходимы также элементарные знания тактики, такие как сите, надо понимать, что такое миаи. Для общего ознакомления с материалом данной книги никаких особых тактических приемов знать не требуется, но для изучения, а тем более для претворения в партии изложенной в книге информации необходим определенный уровень техники игры в го. Читатели, слабые в данной области, должны проработать том 3 данной серии: "Тэсудзи".

Замечание

В некоторых местах, как в конце главы 2, 5 и 6, включены довольно длинные фрагменты из партий профессиональных игроков. Это сделаны для того, чтобы читатель мог увидеть, как используются изложенные принципы; если же данный материал покажется скучным, его можно просмотреть без глубокого разбора.

Оговорка

Го - это игра; Вы вправе сами определять свою стратегию и играть, как нравится. Если Вы выигрываете - прекрасно, если нет - тоже не страшно. Чем больше экспериментируешь, тем более привлекательной кажется игра. В данной книге приведено большое количество хороших ходов, но это не значит, что они единственны. Мы советуем каждому читателю попробовать найти свою игру.

Мы благодарим:

Ричарда Бозулича из "Иси пресс", без чьей поддержки и поторапливаний мы, может быть, никогда не кончили бы; Джона Поуэра за корректировку и устранение стилистических неточностей; многих профессиональных игроков, живых и умерших, чьи партии содержат бесконечное число поучительных примеров; Нихон Киин за оказанную помощь.

Токио, Япония
Декабрь 1979 г.

Акира Исида
Джеймс Дэвис

Глава I

ТЕРРИТОРИЯ И ВЛИЯНИЕ

Атака и защита составляют основную прелесть го. Если бы камни и группы не могли бы быть съедены или захвачены в плен, игра стала бы достаточно скучной. Традиционно игроков в го представляют спокойными, рациональными, далеко рассчитывающими варианты, но это не значит, что они не получают удовольствия от стремительной атаки, когда соперник нервничает, изыскивая возможности защиты. Можно даже выдвинуть спорную гипотезу, что переживания игрока в го аналогичны эмоциям охотника.

Атака и защита - не только важная эмоциональная сторона го; это - важный стратегический элемент, играющий особенную роль именно в середине игры. Поэтому сначала вспомним основы середины игры, среди которых нет атаки и защиты самих по себе. Последние скорее средства достижения целей, которые диктуются двумя основными соотношениями, а именно: балансом территории и балансом влияния.

Баланс территории

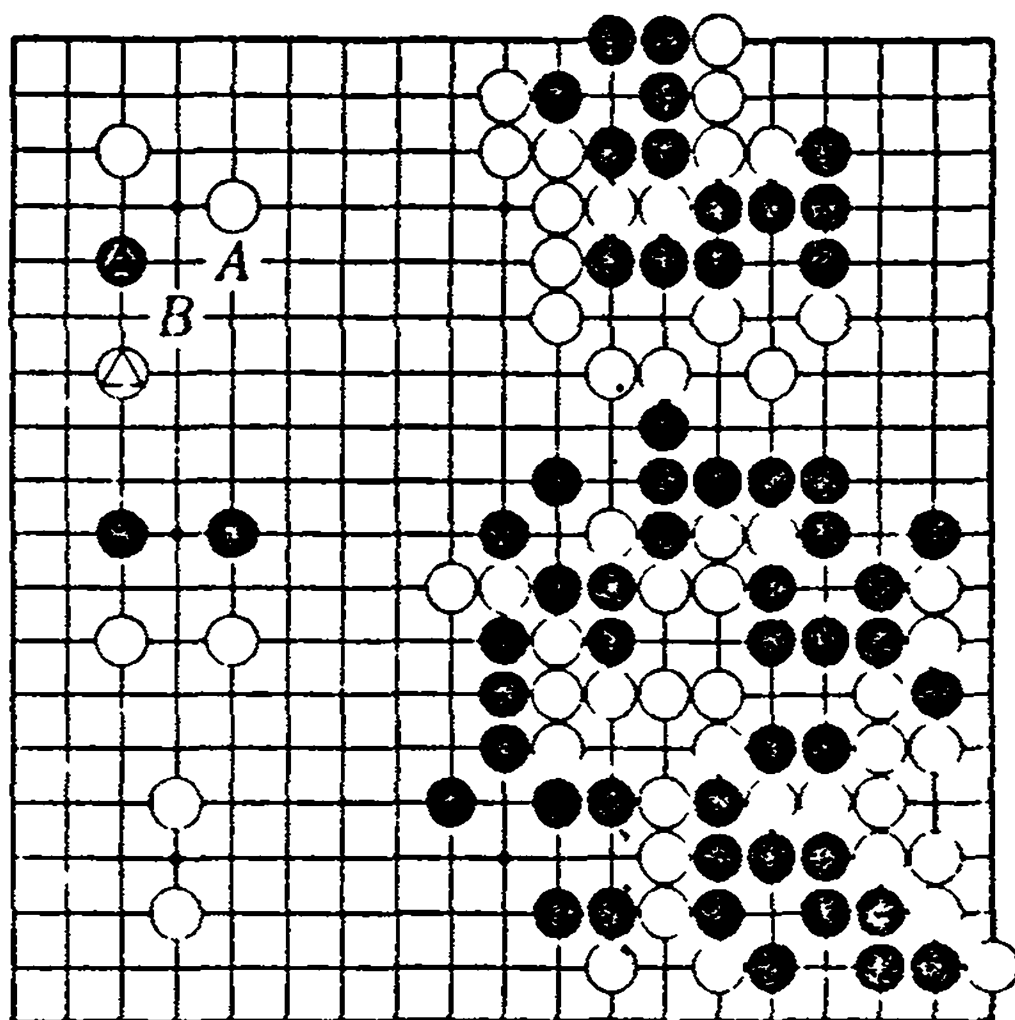
Под балансом территории понимается соотношение реально контролируемых зон - территории, которую могут оформить черные в противовес аналогичной возможности белых. Важен ли данный баланс? Да, так как тот, кто в конце игры сможет склонить чашу весов на свою сторону - победитель. В середине игры баланс территории не столь решающ, но и немаловажен. Так как смысл го разделить доску на территорию черных и территорию белых, то данный баланс постоянно играет решающую роль и является основой выработки стратегии в игре. Правильная оценка позиции подсказывает, сколько очков Вы должны получить из зон влияния и нейтральных областей: т.е. диктует Вам определенные цели. Умение услышать такую подсказку значительно повышает шансы найти выигрышную стратегию. Профессиональные игроки уделяют пристальное внимание балансу территории, подсчитывая его иногда перед каждым ходом. Мы не рекомендуем Вам такого глубокого подхода - в середине схватки не время забивать себе голову вопросами территории, но как только сражение стихает и надо определиться в дальнейших планах, неплохо начать с оценки баланса территории.

Но как это сделать? Так как оформление границ в середине партии еще не закончено, то точное количество очков определить не так-то легко. Можно, конечно, предположить естественное ёсэ, получив достаточно точную оценку позиции, но аккуратный подсчет нелегок даже для профессионального игрока; такое занятие вряд ли стоит затраченного времени.

Кажется, что логична грубая оценка позиции, например, по ближайшему кратному пяти числу, т.е. десять пунктов здесь, тридцать пять там и т.д. Такой метод может быть полезным, но также требует времени, а результат не столь точен, чтобы на него можно было положиться. Несколько неправильных оценок и баланс изменится на 10-20 очков, а то и больше; общий результат далек от объективности и немногого стоит.

Простейший способ оценки баланса территории, который мы рекомендуем применять в середине партии, заключается в непосредственном сравнении черных и белых зон, т.е. "данная черная территория эквивалентна этой белой, а та черная того же размера, что эти две белые вместе взятые" и т.д. Этот метод удовлетворяет основным требованиям, так как наиболее прост и позволяет достаточно точно оценить баланс территории, уберегая от стратегических ошибок.

Рассмотрим Д1. Ход черных; позиция отмеченных камней делает естественным ход в "A" или "B". Быстрый игрок пойдет, может быть, в один из этих пунктов не задумываясь. Однако попробуем оценить баланс территории.

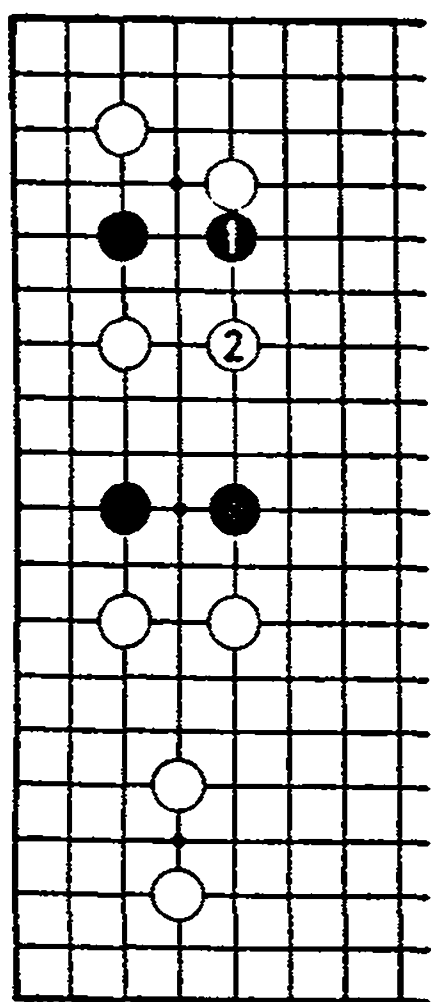


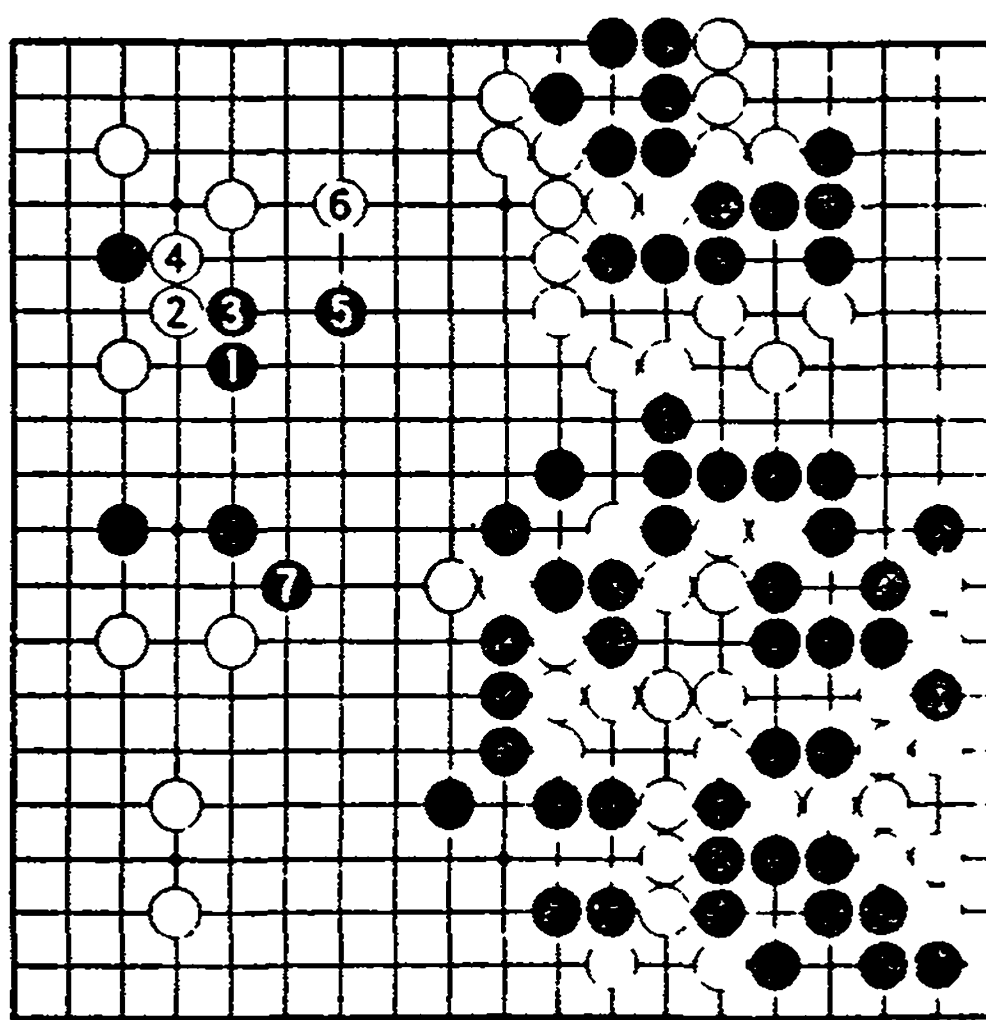
Dia. 1

верхняя часть доски поделена поровну: черные получили правую половину, а белые контролируют левую. Обе зоны примерно одинаковы.

У белых небольшая территория снизу справа и зона в левой нижней части доски. Последняя оформлена не окончательно, но не будем обращать на это внимание; рассмотрим группу белых в центре. Он мертва; белые вряд ли смогут построить I глаз, не говоря даже о двух. Так как камни пленные, то они приносят по 2 очка, а это значит, что территория черных в 2 раза больше, чем кажется на первый взгляд, т.е. вдвое больше территории белых внизу справа и зоны внизу слева вместе взятых. Черные имеют большое преимущество в территории.

Попробуем теперь применить полученные сведения для определения следующего хода черных. Что можно сказать о ходе в "А", или, что тоже самое, хода I на Д2?


Dia. 2


Dia. 3

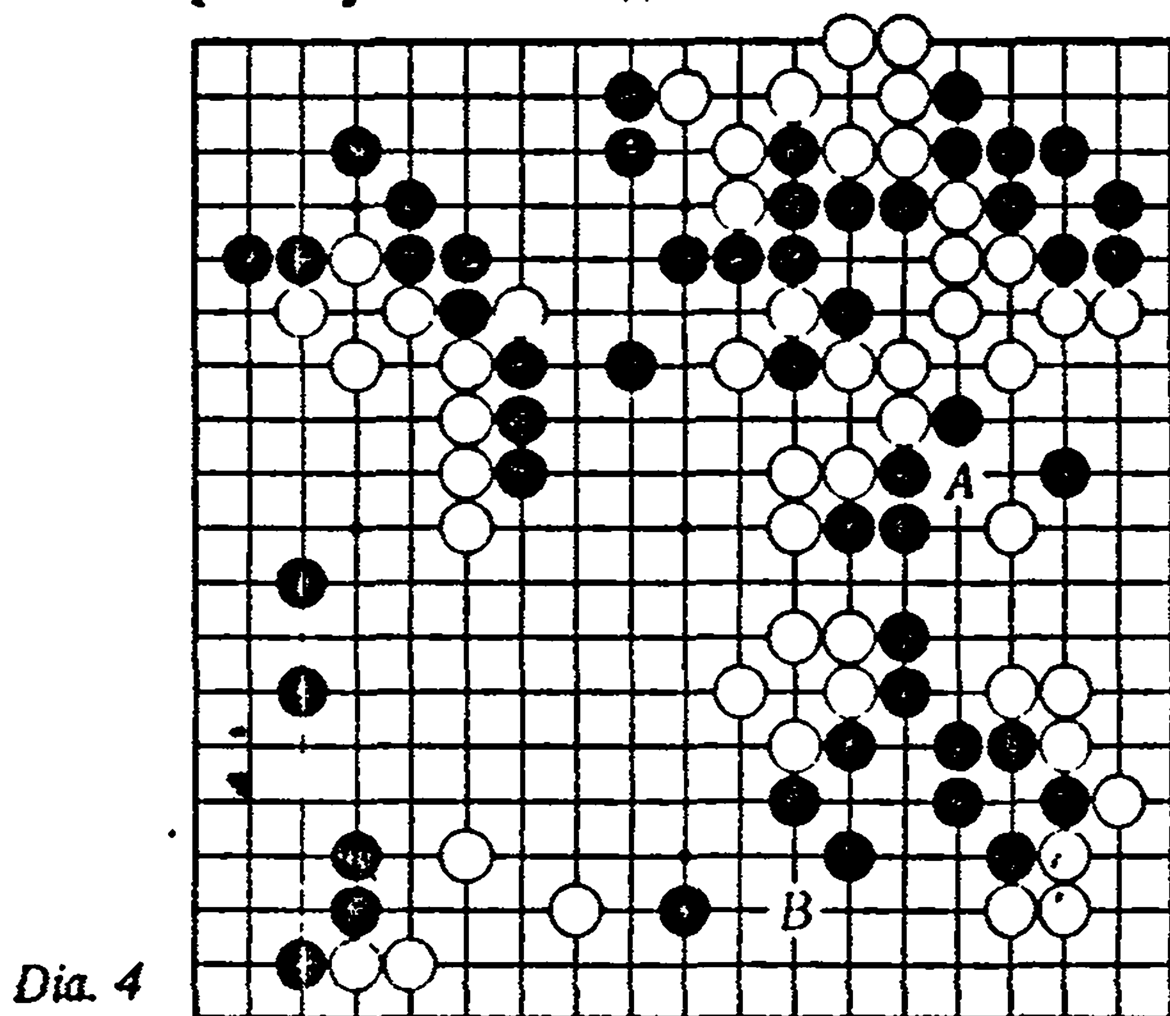
Это - острый ход, белые в ответ могут начать схватку ходом 2, а учитывая наличие солидной белой стенки справа, нельзя гарантировать, что черные сумеют избежать пленения в крупных масштабах. Выигрыш сражения на правой части доски не значит, что белые проиграют и здесь. Отраженная на Д2 манера игры сопряжена с определенным тактическим риском, и, если черные примут ее, у белых появится шанс взять реванш. Тоже самое относится к ходу черных "В" на ДI.

Так куда же черным надо ходить? Большое преимущество в территории наводит на мысль пожертвовать отмеченный на ДI черный камень например, в результате последовательности Д3. После ходов 5 и 7 у черных увеличивается территория в центре, что является достаточной

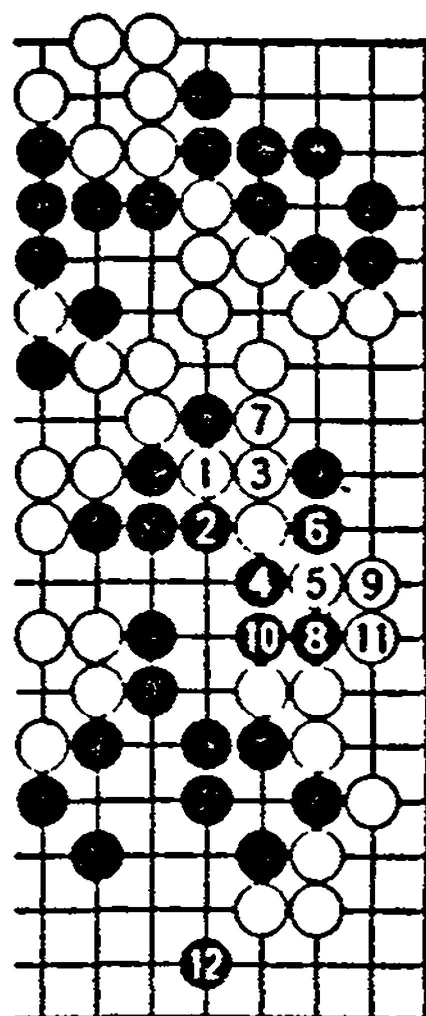
компенсацией за [illegible]. [illegible]щество в терри[illegible]и остае[illegible] [illegible] прежним. Если черные будут избегать схваток и играть как на Д3, то вряд ли проиграют.

Японская пословица гласит: богатый человек не должен искать ссор. Игрок, имеющий преимущество в балансе территории должен пытаться стабилизировать игру, играя просто и надежно. Схватки в интересах его соперника.

Рассмотрим позицию Д4. Ход белых. Оцените баланс территории и выберите лучший из ходов "А" и "В".



Dia. 4

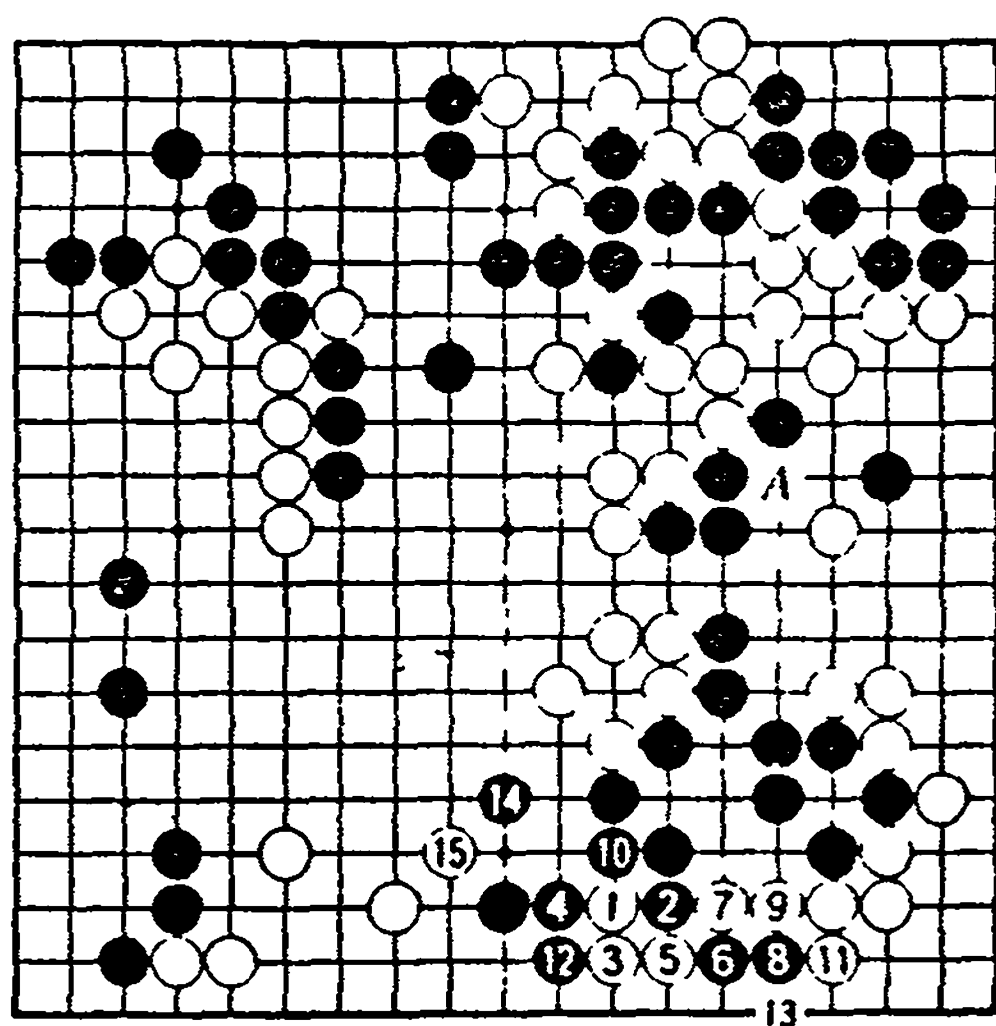


Dia. 5

Белым нечего противопоставить большой территории черных в левой верхней части доски, поэтому баланс в данный момент в пользу черных. Могут ли белые выравнять ситуацию, разрезав в "А", т.е. ходом I Д5?

Черные проведут форсированную комбинацию 2 - II, а затем ходом I2 укрепятся внизу. Как теперь оценить баланс территории? Только что созданная территория белых приблизительно равна большой территории черных вверху слева (подсчитайте и убедитесь, если сомневаетесь), черный правый верхний угол больше территории белых на верхней стороне, на левой стороне территории черных больше белой, и (после хода I2) территория черных на нижней стороне больше территории белых. Черные уверенно лидируют. Кажется, что белые, позволив сопернику защититься ходом I2, не могут выиграть.

Единственная слабость черных - группа внизу справа, большая, но открытая снизу и не обеспечившая себе 2 глаза. Единственная возможность белых спасти партию - попробовать воспользоваться слабостью группы соперника; покорный ход "А" не подходит. Вторжение в "В" - подходящий путь, так как есть возможность соединения и вправо, и влево.



Д6. Эта позиция из одной партии Исиды Акиры, приведенный вариант взят из партии. После вторжения ходом I черные дали сопернику возможность соединиться вправо. Жертва двух камней нужна, чтобы, сделав ходы 10 и 12 в сэнтэ, защититься ходом 14. Но после ответа белых 15 у черных опять-таки не было двух глаз, что делало соединение в "А" невозможным. Вторжение белых было удачным; несколькими ходами позже они разрезали в "А", сделав положение очень близким с учетом очков на нижней стороне. Черные были по-прежнему впереди в балансе территории, но их группа оставалась слабой. Белым удалось подвести группу налево, сделать ход, угрожающий одновременно ей и левой стороне. Черные,под давлением, защитились неправильно и потеряли угол. Политика белых привела к победе.

Схватки, вторжения, попытки вызвать осложнения - верный путь для отстающего в балансе территории - прямо противоположен стратегии лидирующего. Оценка баланса территории для выработки дальнейшей стратегии - дело несложное, но используется эта возможность далеко не всеми.

Это происходит, может быть, из-за азартности го, так как трудно остановиться и подумать, что же на самом деле происходит на доске. Но не исключено, что здесь также проявляется психологический фактор. Ученые отмечают, что и животные, и человек обладают определенным инстинктом территории; борьба за нее не раз нашла отражение в истории человечества. Особенно волновало людей угроза вторжения в родные места.

За доской часто проявляются связанные с вышесказанным эмоции. Некоторые игроки просто трясутся над своей территорией, ограждая ее от малейшей угрозы вторжения; атака забывается в пользу обороны, а партия проигрывается из-за излишней пассивности. Другая крайность- игрок, который не может спокойно видеть какую-либо территорию у соперника; такое желание приводит к катастрофе: из-за огромного

числа слабостей умирает несколько крупных групп. Обе крайности ошибочны; игроки таких стилей понимают, что такое территория, но не обращают внимание на слово "баланс".

Баланс влияния

Как уже отмечалось, в середине игры баланс территории играет решающую роль. Но он постоянно меняется. Что является основой этих колебаний? Если не учитывать разницу в мастерстве партнеров (т.е. считаем игроков равными по классу), то основой изменения баланса территории будет баланс влияния.

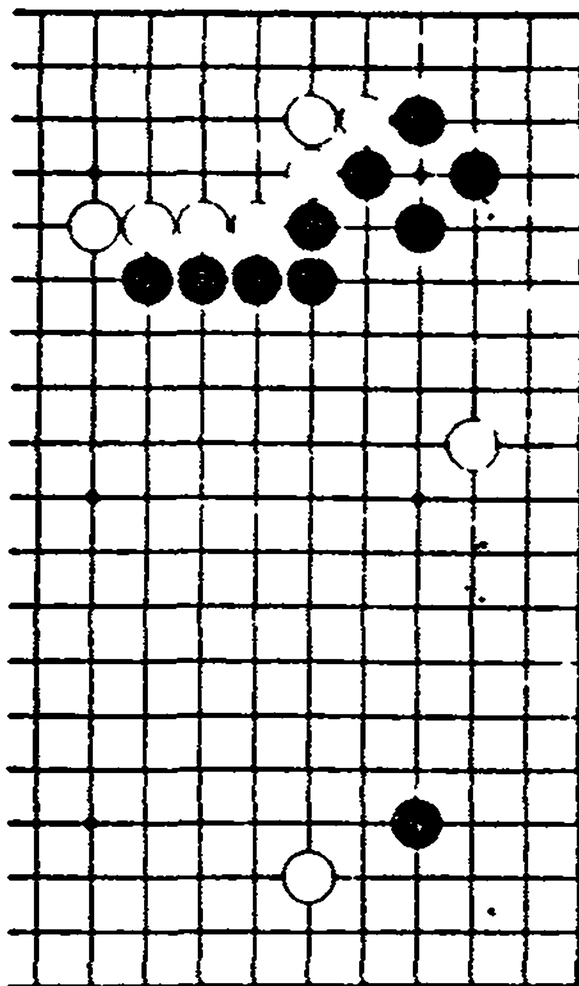
В балансе влияния лидирует тот игрок, чьи группы сильнее или расположены так, что распространяют большие влияния. Это даст ему возможность увеличить свою территорию, уменьшить территорию соперника; на его стороне будет инициатива. Слабые группы требуют постоянной заботы, думать об очках и перехвате инициативы трудно. Если баланс территории определяет цели в игре, то баланс влияния характеризует реальность их достижения.

Оценивать баланс влияния легче, чем баланс территории. Когда профессионального игрока в го в Японии просят оценить позицию, то он обычно пользуется словом "атэуи", что в переводе значит "крепче". Крепкость в го значит силу или влияние. Такой подход показывает, как изменится баланс территории с учетом очков, в которые воплотится баланс влияния.

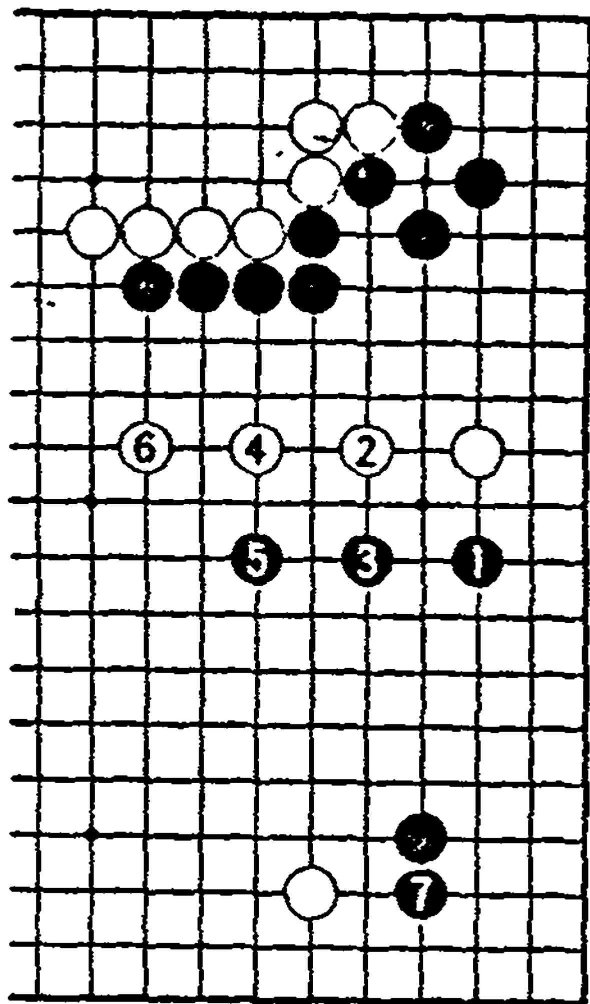
Путей реализации преимущества в балансе влияния очень много, трудно даже решить, с чего начать их описание. Приведем три наиболее распространенных способа использования силы.

I. Атака

Д7. Черные получили огромную, сильную стенку, позволив белым наметить территорию по пятой линии. Способ использовать влияние черных показан на Д8.



Д8. Черные должны атаковать, заставляя белых бежать вдоль стенки. Продолжая атаку ходами 3 и 5, черные получают возможность прикрыть ходом 7 угол, образуя немалую зону, вторгнуться в которую белым будет не так-то легко. Сила, распространяемая черной группой, принесла очки, но не в непосредственной близости от стенки, а в другой части доски. Приведенный пример - один из основных способов реализации влияния.

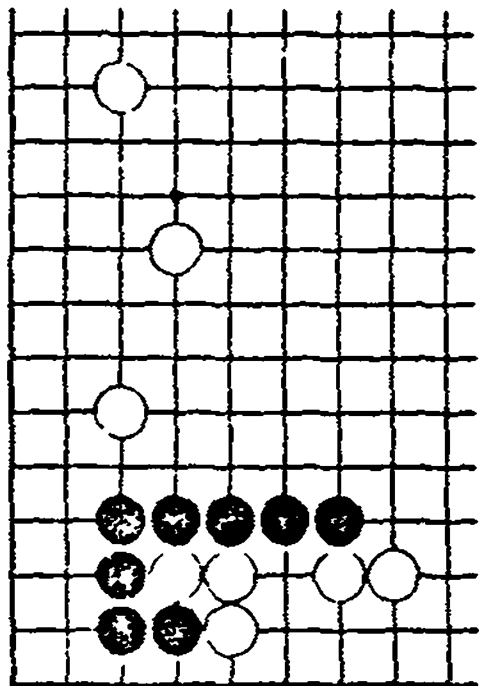


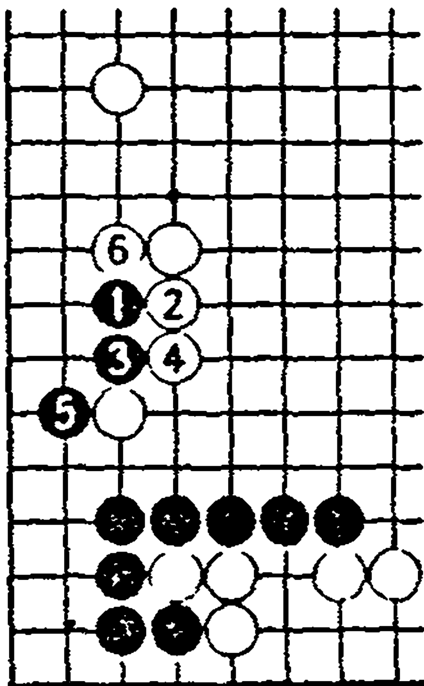
Dia. 8

2. Вторжение

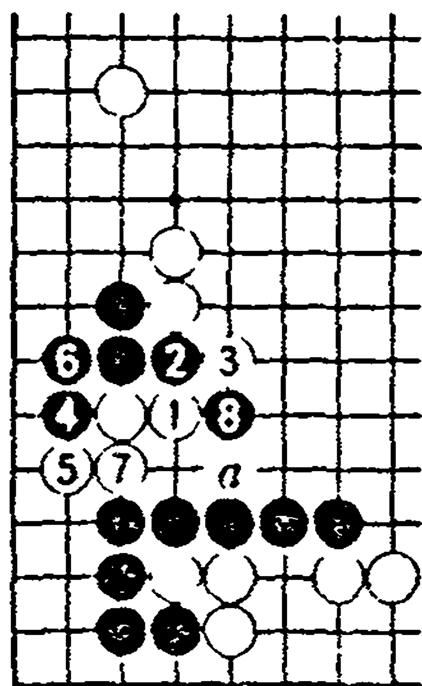
Д9. В данном месте доски преимущество во влиянии имеют черные. Стенка черных внушительная, а белую группу крепкой не назовешь: следовательно, есть предпосылки для вторжения.

Д10. После вторжения черных ходом 1 белые вынуждены дать сопернику соединиться. Преимущество во влиянии привело к преимуществу в очках.


Dia. 9



Dia. 10

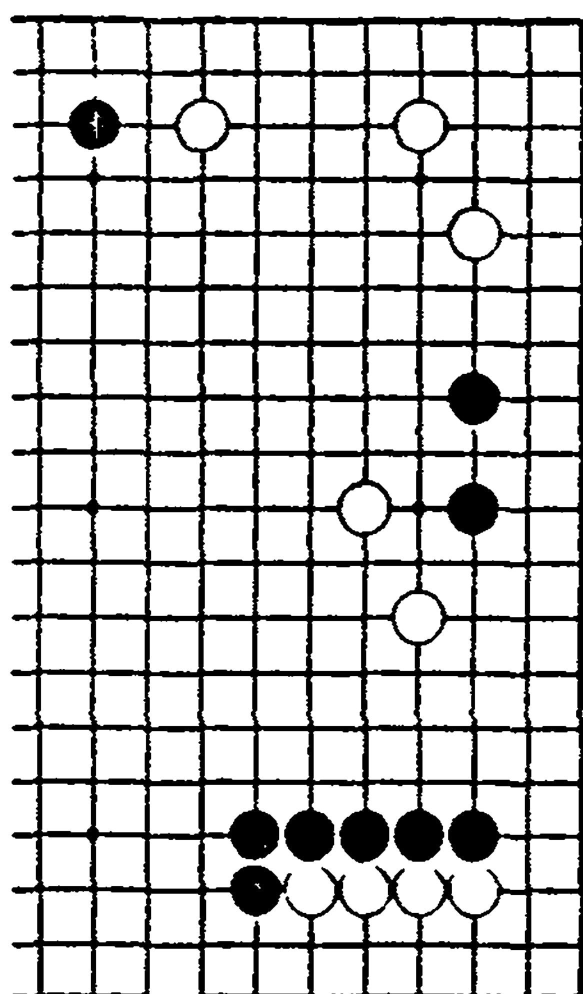


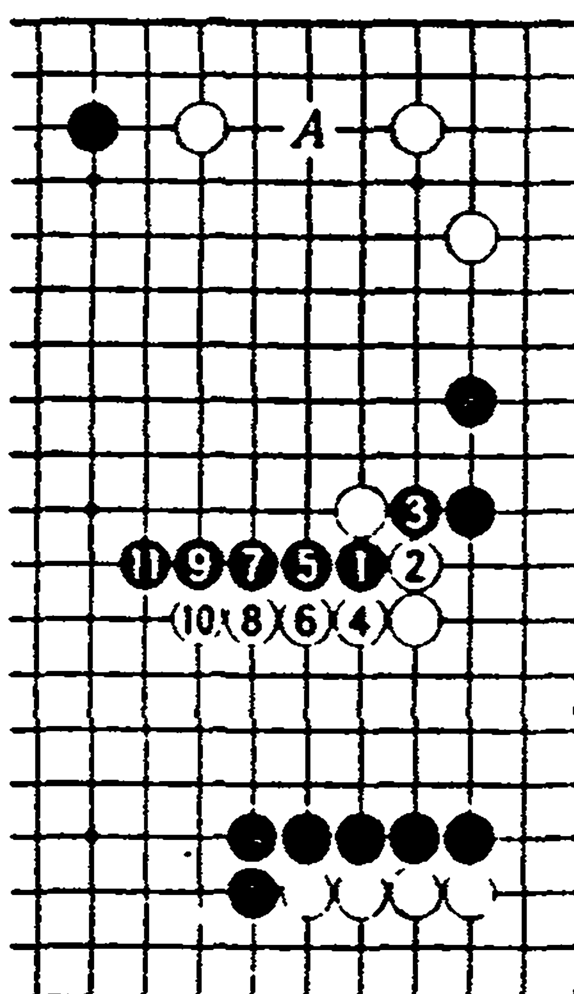
Dia. 11

Д11. Если белые попытаются взять ходом 1 камни соперника в плен, то черные после ханэ 4 и соединения 6 разрежут 8. Сила позиции черных дает себя знать: разрезание ходом в "а" ничего не принесет, а значит камни белых умрут.

3. Разрезание и схватка

Д12. Стенка черных в нижнем правом углу создает сильное влияние. Как, используя его, играть на правой стороне?



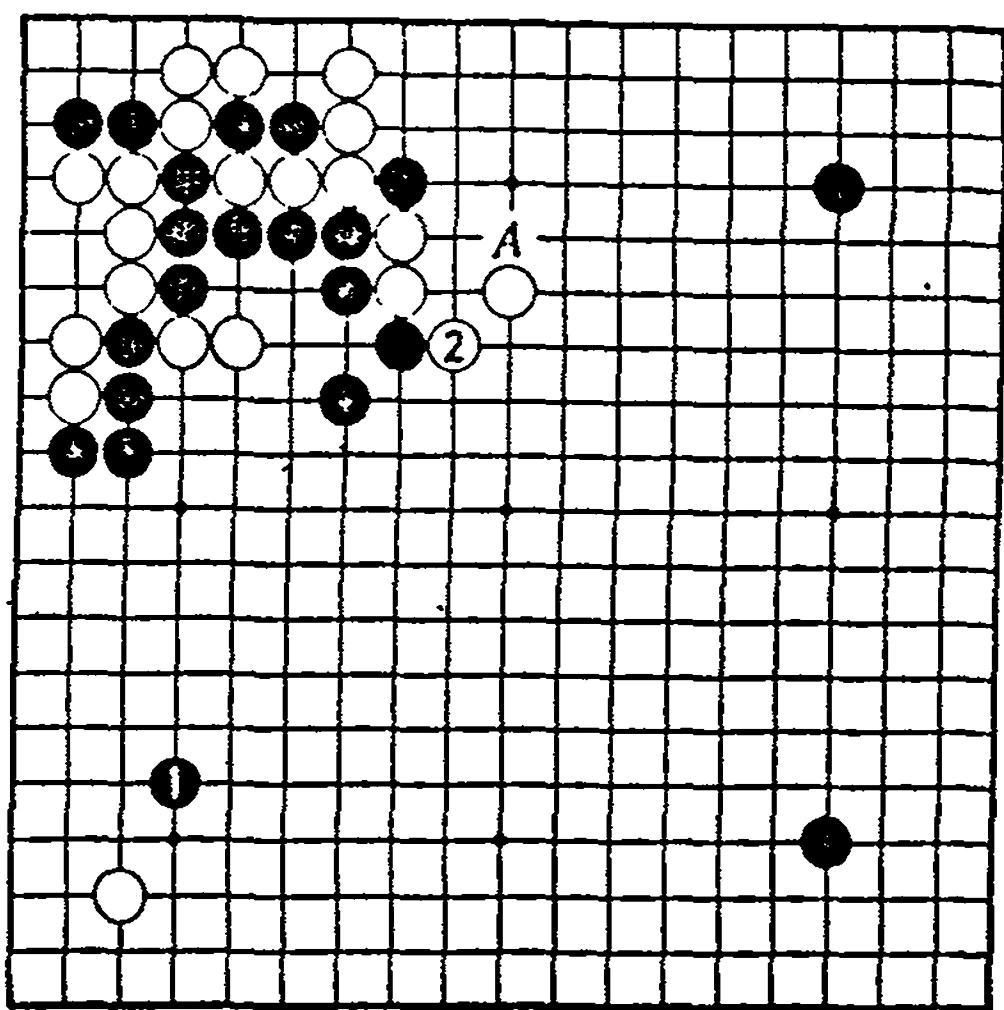


Dia. 12 *13*

Д13. Надо разрезать ходами 1 и 3. Если белые играют 4-10, то их группа убежит, но останется слабой, а черные получат влияние в центре. Если использовать влияние для вторжения в "А", то получится, что сила группы в нижнем углу принесет очки на верхней стороне.

Эти три примера доказывают следующее: имеющий преимущество в балансе влияния может выбирать более агрессивный путь игры. Он должен найти слабости в позиции соперника и использовать их до того, как тот успеет защититься. Наоборот, игрок, отстающий во влиянии, должен быть осторожен и сдержан пока баланс влияния не выравняется.

А раз влияние иметь выгодно, то стоит тратить ходы для его получения. Понимание этого может изменить отношение к игре: ценность хода определяется не только количеством получаемых или уничтожаемых пунктов территории, нельзя забывать и о влиянии. Некоторые стремятся получать именно влияние, чтобы затем перевести его в очки территории. Многие любят делать следующие ходы.

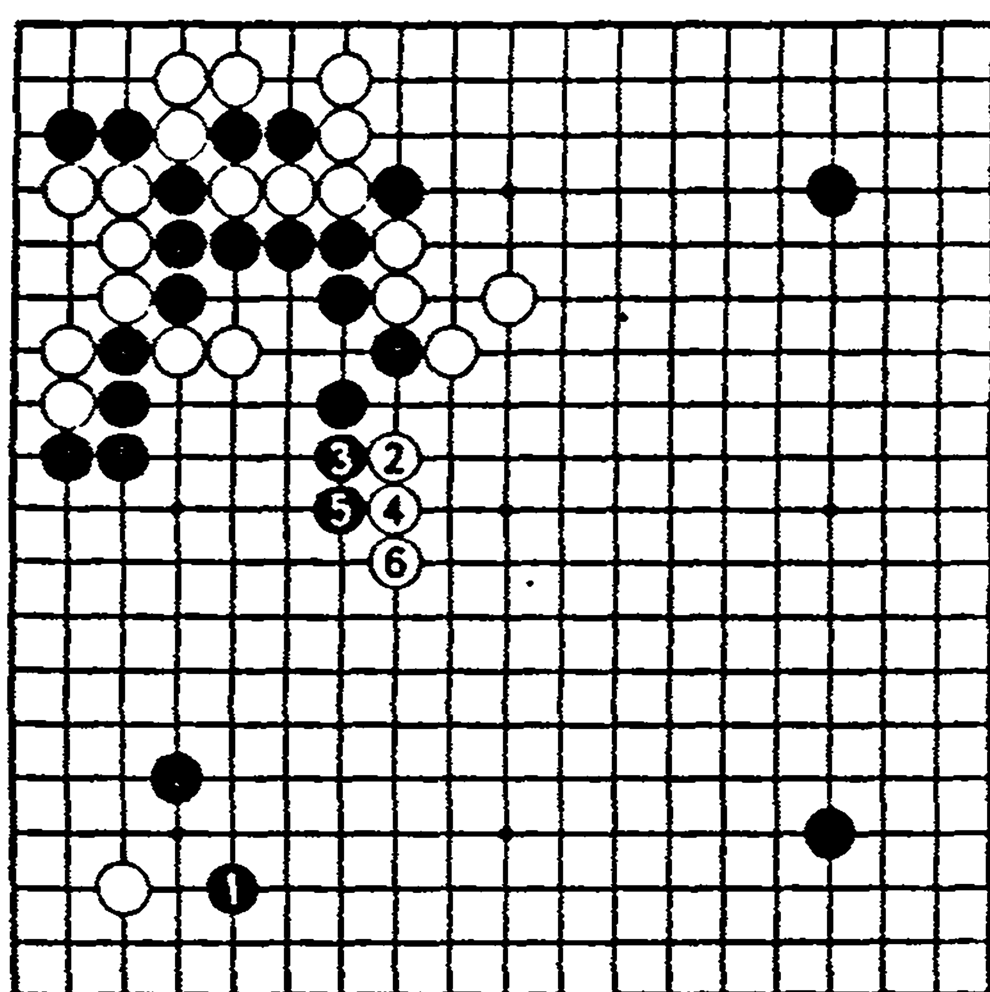


Dia. 14 (1 – 2)

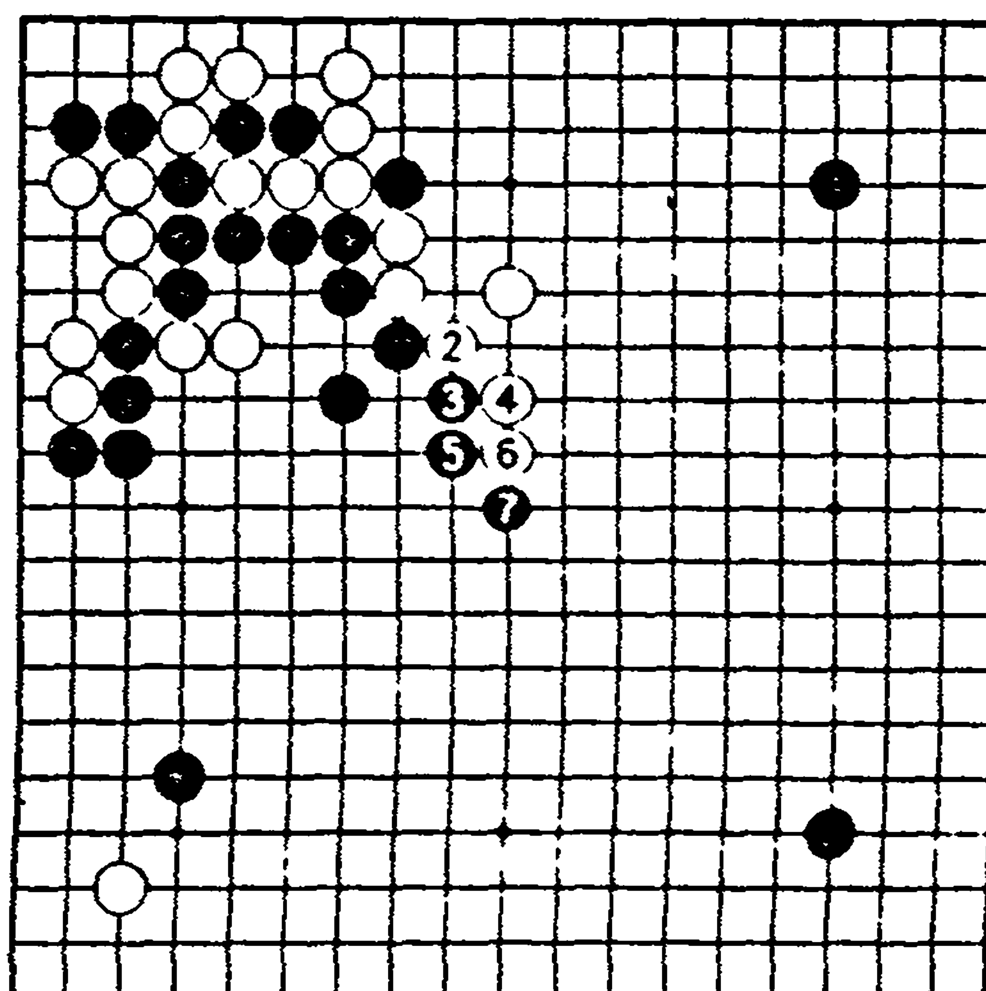
Д14. Эта позиция также из партии Исиды Акиры. Ход черных I был, может быть, ошибкой, но ход 2 - прекрасный ответ. Белые, может быть, не получили непосредственных приобретений в виде территории, но группа их стала сильной, распроотраняя влияние на всю правую часть доски, тэсудзи черных в "А" пропадает. Кроме того, ход 2 - сэнтэ.

Д15. Если черные не ответят, играя I, например, внизу, белые ходами 2, 4 и 6 ограничат соперника, набирая влияние шаг за шагом. Позиция черных окажется сжатой, влияние сосредоточено в нижней левой части доски, в то время как на 2/3 доски преимущество будут иметь белые. Позволить этого нельзя.

Д16. Поэтому черные отвечают на ход 2 ходом 3. Стремясь получить больше влияния, соперники пытаются "оттолкнуть" друг друга. Это - часто встречающийся прием в борьбе за влияние. Все ходы на этой диаграмме необходимы. Вы можете проверить себя, рассмотрев, что случится, если какой-нибудь ход будет пропущен.



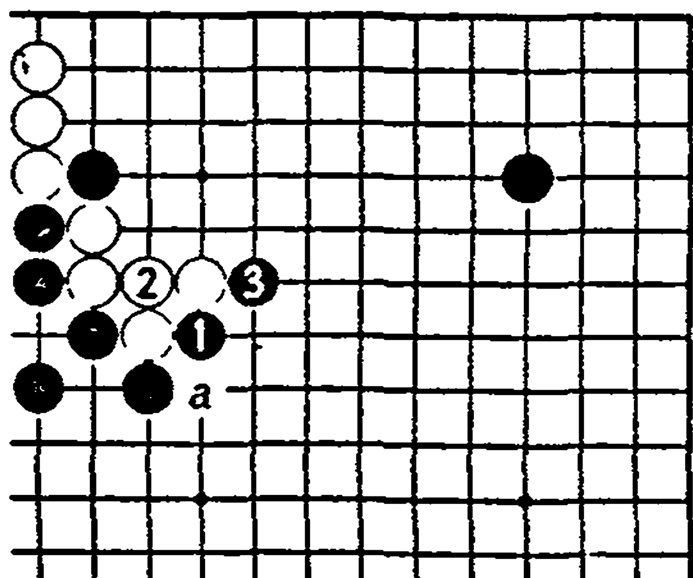
Dia. 15



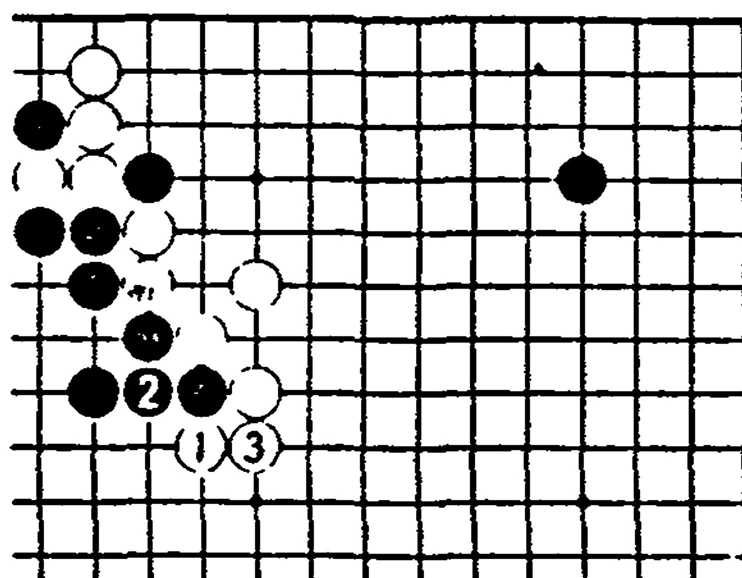
Dia. 16 (2 – 7)

Д17. Если будет пропущен ход в "а", то черные ответят I и 3, и от влияния белых не останется и следа.

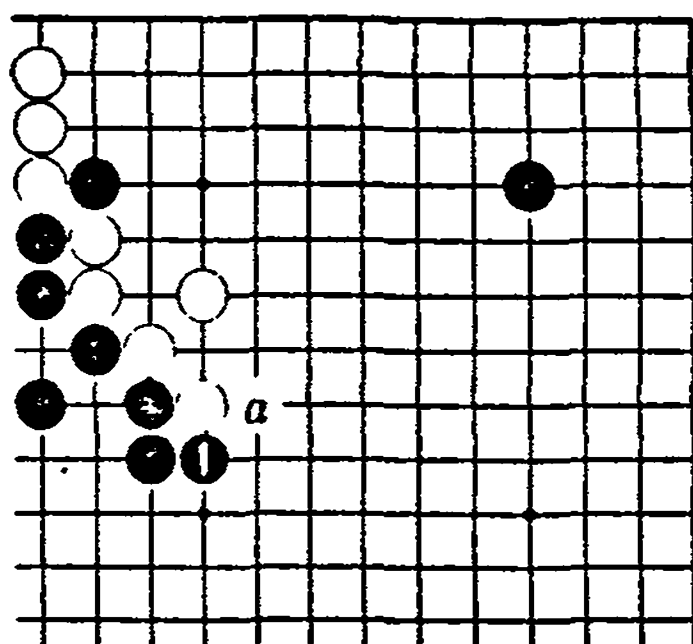
Д18. Если черные не пойдут в "I", то белые нанесут атари и соединятся.



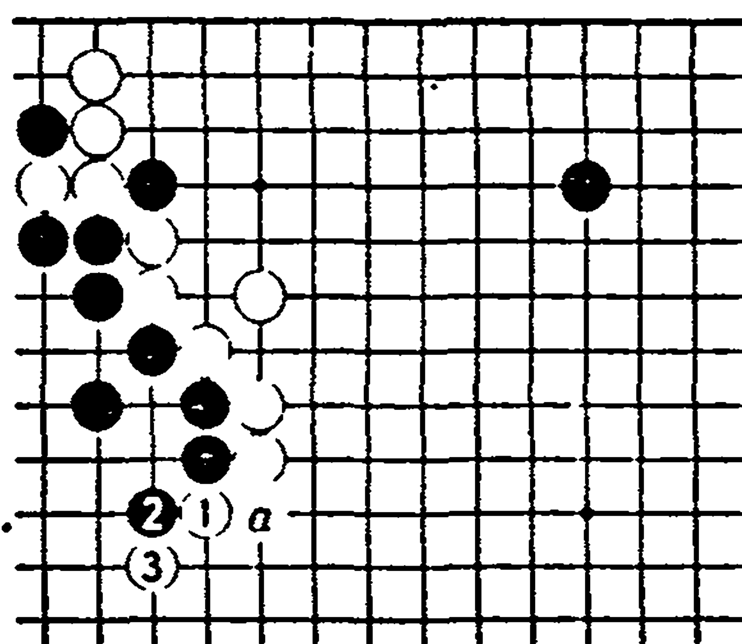
Dia. 17



Dia. 18



Dia. 19



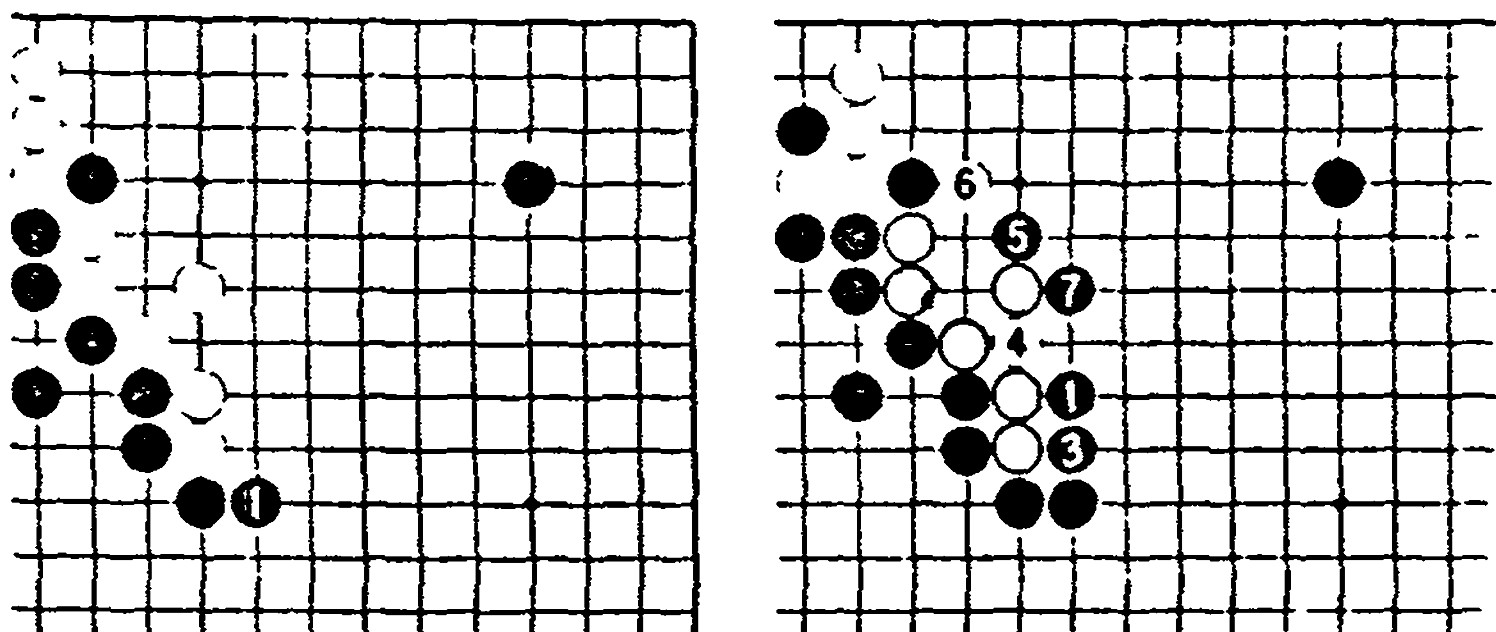
Dia. 20

Д19. Если белые не пойдут в "I", туда сыграют черные, угрожая продолжением в "а".

Д20. Не сделав ход в "а", черные позволят сопернику окружить себя ходами I и 3. Любой из этих четырех вариантов невыгоден игроку, допустившему его.

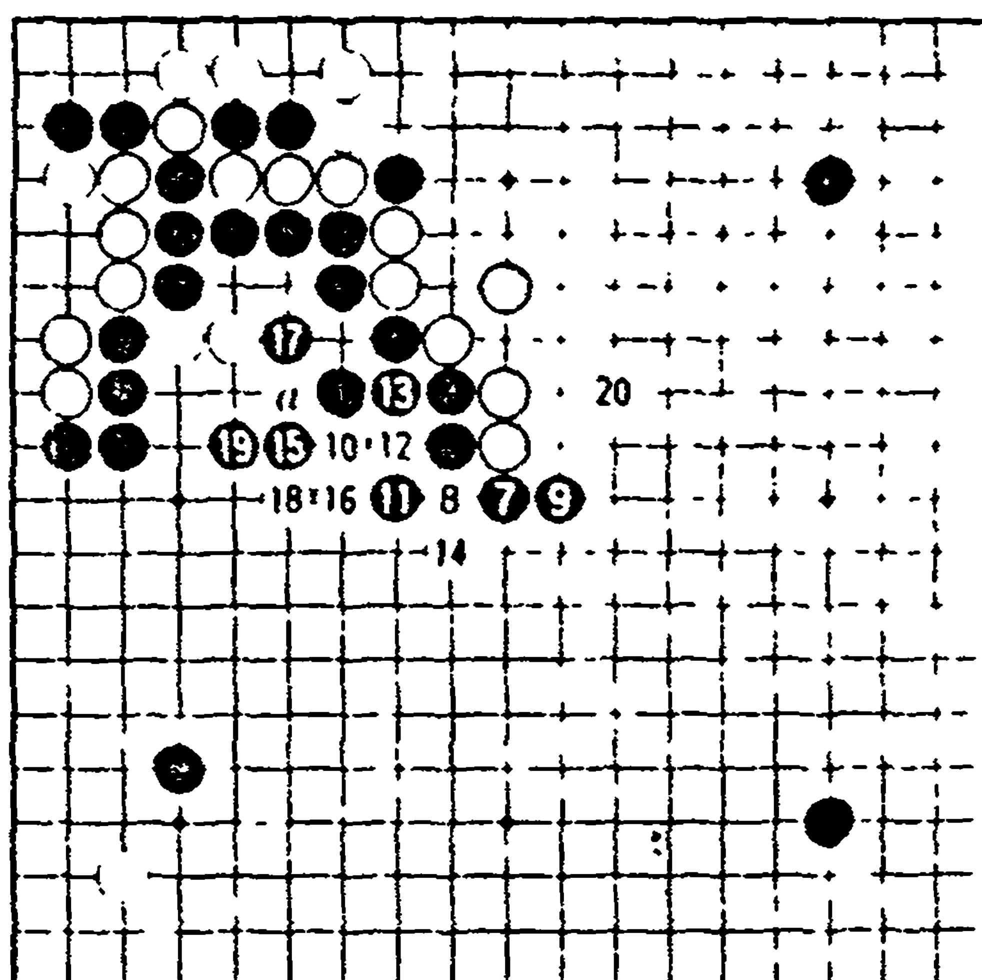
Д21. Если белые не ответят на последний ход черных на Д16, то черные вытянутся - I. Кроме силы и влияния этот ход угрожает комбинацией следующей диаграммы.

Д22. Ход черных I - тэсудзи. Если белые не ответят, то появится возможность окружить их группу в центре стенами. Белые могут сдаваться: их предыдущие ходы стали совершенно бессмысленны.

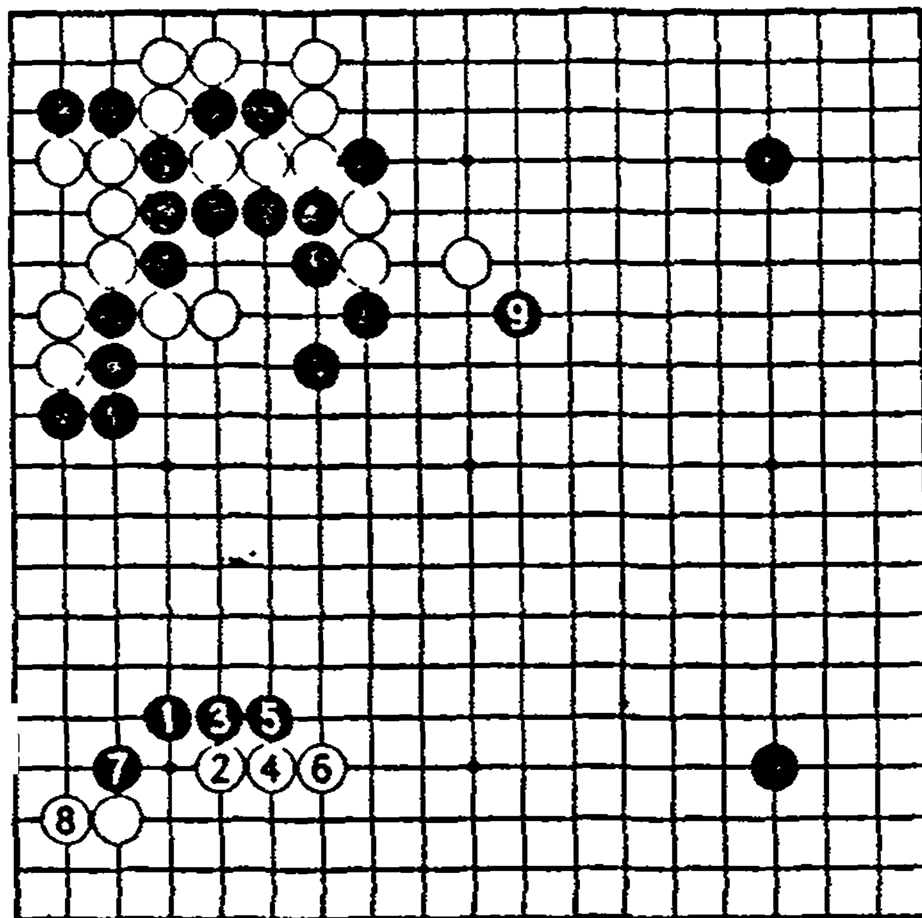


Dia. 22
2 elsewher

Д23. Белые, конечно, ответили на ход 7 - разрезанием 8. Рассматривать следующие ходы, хотя они и удачные, мы не будем - это отвлекло бы от темы (ход 17, может быть, лучше было делать в " а"). Белым удалось получить преимущество во влиянии в центре, использование которого принесло им выигрыш. Обратите внимание, что при попытке черных спасти свой камень 11, белые заставят съесть камни 12, 10, 16 и 18, получая еще больше влияния в центре.



Dia. 23 (7 – 20)



Dia. 24

Д24. Предположим для сравнения, что белые ответили 2 на ход I. Черные делают ряд вынуждающих ходов 3 - 7, а затем занимают ключевой пункт в центре, добившись того же, что и белые на предыдущей диаграмме (ход I черные должны были делать в "9"). Ход 2 не только помогает сопернику построить большую зону на левой стороне, но и показывает неумение оценить баланс территории. Белые уже имеют больше территории, огородив верхний левый угол. Это значит, что они должны стремиться не получить еще где-то очки, а компенсировать влияние черных.

Человек мечтает получить влияние также инстинктивно, как заботится о территории. Определенные этапы истории можно объяснить как борьбу за одно, некоторые - как за другое. Интересно, что середина игры в го может быть также рассмотрена с подобной точки зрения. Что важнее - территория или влияние? Трудный вопрос; наверное, важны оба. Но уверенно можно сказать, что стратегия должна строится на знании баланса территории и баланса влияния.

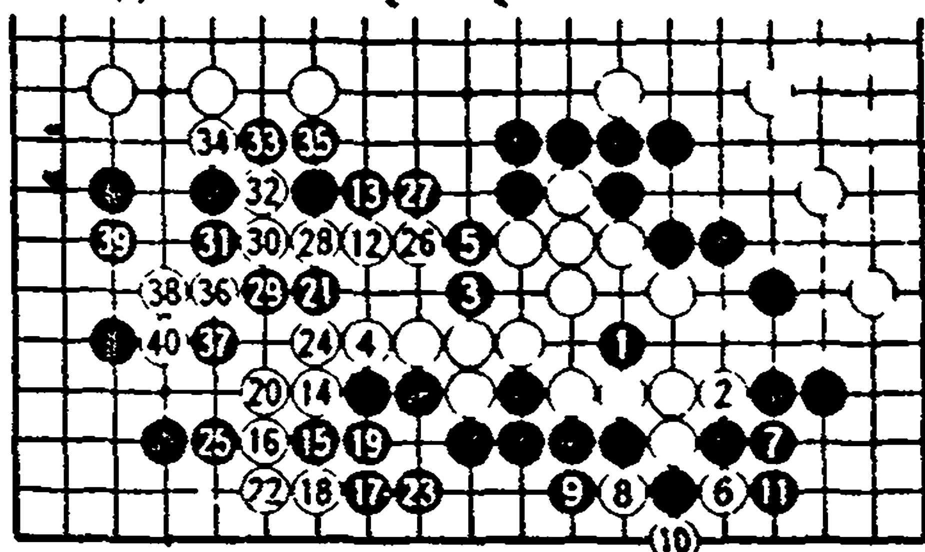
Глава 2

СТРАТЕГИЯ АТАКИ

Многие игроки в начальной стадии партии стараются вырваться вперед в балансе территории, обращая мало внимания безопасности своей позиции. В этих случаях главной задачей их соперников становится атака слабых групп. Бывают случаи, когда у обоих игроков есть слабые группы, которые атакуют друг друга. В данной главе рассматриваются основы стратегии атаки.

Что значит атаковать? Первый, приходящий на ум, ответ на этот вопрос сводится к попытке пленения камней и съедения групп, но это далеко не всегда верно. Вопросы пленения и убивания групп не должны становится навязчивыми идеями, как это бывает у многих знакомых нам игроков, которые стремятся в го только к одному - снять с доски камни соперника. Это, конечно, - крайность. Для таких игроков территория не имеет значения по сравнению с возможным пленением групп; они старательно изучают тэсудзи, уничтожающие глаз, буквально терроризируя более слабых игроков, но обычно выступают довольно слабо в партиями с игроками равными или более сильными по классу.

На ДI приводится пример, когда черными играет человек, ориентирующийся на съедение. Ход I необоснован, но является типичным для его манеры игры. Следующие 38 ходов черные вели борьбу, не давая белым построить второй глаз, хотя при этом была разрушена значительная часть зоны черных. Кажется, что успех был близок, но на ход 40 ответа нет, а значит белые выжили. Сравнивая потенциальную территорию черных с реально полученной, понимаешь, почему игроки такого склада часто проигрывают.



Question: What should Black do instead of this?

Answer: Play 1 at 21.

Dia. 1

Однажды, проиграв девятнадцатую подряд партию, любитель убивать, укротив свою гордыню, спросил у партнера, в чем его основная ошибка. Вместо ответа перед ним поставили позицию, приведенную на Д2, и спросили пойдет ли он в "a".

- Конечно нет, - последовал ответ.

- Почему?

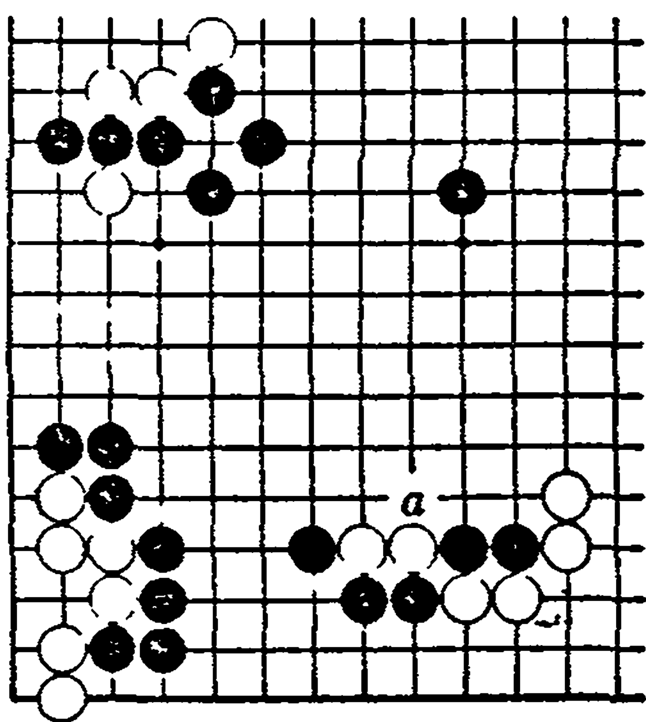
- Потому, что ситё не проходит.

- Так ли?

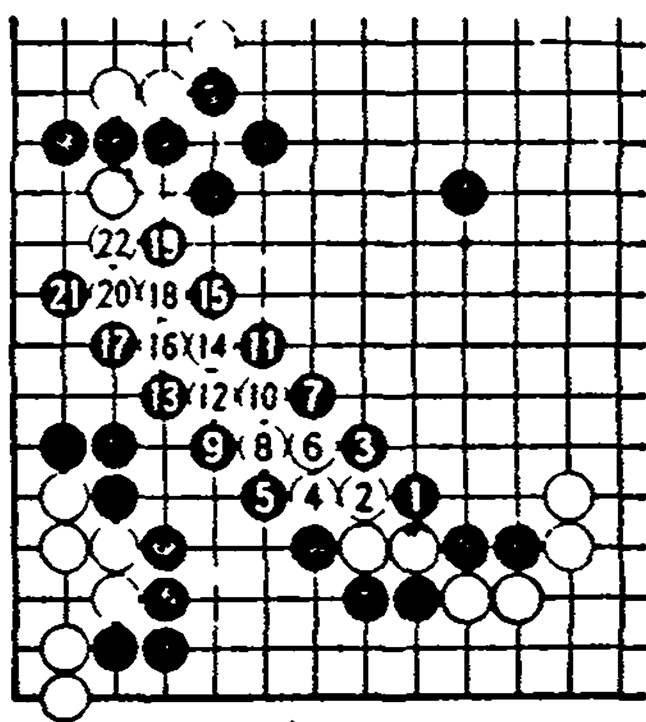
- Конечно, - ответил он и привел последовательность Д3.

Белые не только спаслись, но и, убегая, прошли прямо по середине моей зоны. Кроме того, выше и ниже линии ситё появилось много пунктов, где можно нанести двойное атари. Я бы просто испортил свою позицию.

-Аналогичный результат получается каждый раз, когда попытка убить группу соперника оканчивается неудачей, - был ответ на основной вопрос.



Dia. 2



Dia. 3

Любитель убивать просидел немало времени за доской, пытаясь понять связь между Д1 и Д3. Постепенно он понял, что неправильно мыслил, подход к игре был неверным. "В конце концов,- рассуждал он,- пусть рискует игрок, имеющие слабые группы, а не наоборот".

С того момента произошли значительные изменения. Он продолжал атаковать, но теперь делал это осмысленно. Теперь любитель атаковать предпочитал твердые приобретения, даже позволяя при этом противнику выжить. Выигрыши стали чаще, рейтинг начал расти. Иногда случалось, что ему удавалось взять в плен большую группу - некоторые из его соперников не желали замечать необходимости защищаться- но теперь это не много значило, больше всего наслаждения он получал не в случае, когда убивал большую группу, а когда она малоэффективно выживала. Целью атаки теперь он считал получение территории или влияния.

Атака для получения территории

Как, атакуя, получают территорию? Лучший способ ответить на этот вопрос - привести несколько примеров.

Д1. Ход белых. Им следует начать атаку группы соперника на нижней стороне. Следует это делать сверху ходом в "А" или снизу ходом в "В"?

Д2. Правильно. Ход белых I - правильное направление атаки. Пленение черной группы не входит в намерения белых; их основная задача - расширение белой зоны в центре, угрожая группе соперника. Последовательность 2-9 вполне естественна, и у белых начинает образовываться большая территория в центре.

Д3 (неправильно). Ходом I белые не дают сопернику построить 2 глаза на стороне, но реальных шансов убить группу у них нет. Черные играют 2, угрожая ходом в "а", и легко убегают - 4. Белые лишь испортили свою зону в середине доски, заставив черных бежать к центру.

A

B

Dia. 1

Dia. 2

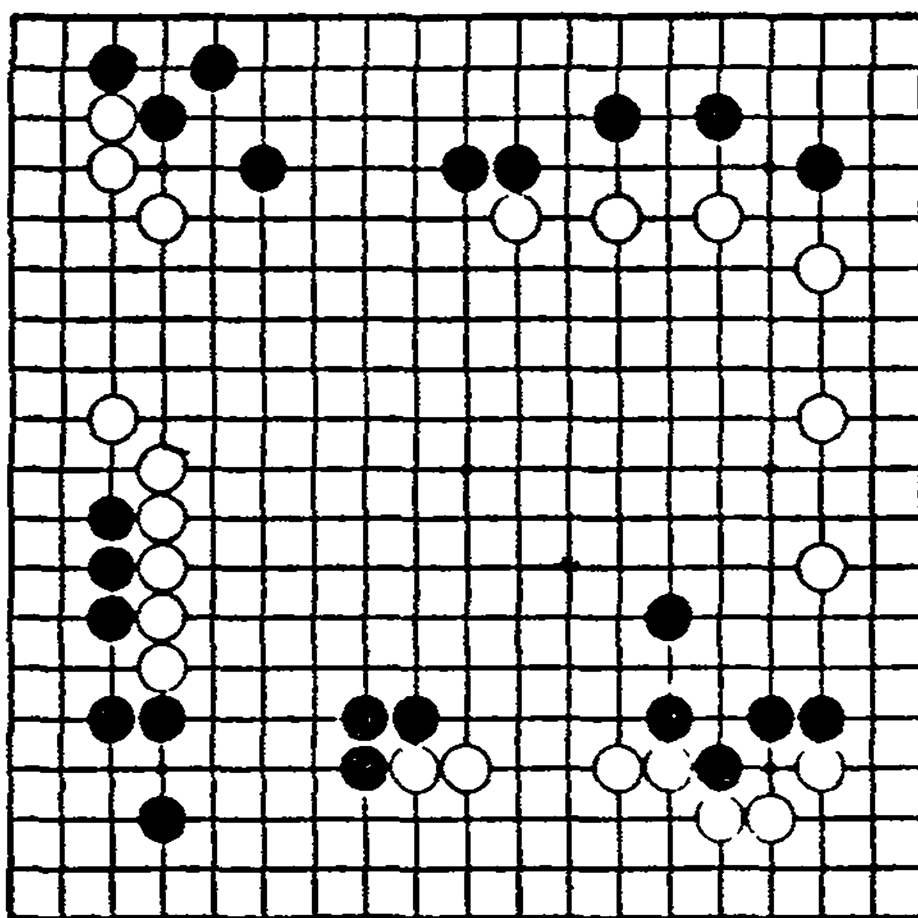
a

Dia. 3

Основной вопрос в выборе стратегии атаки - не поиск пути пленения группы соперника, что обычно невозможно, а выбор направления атаки. Построение зоны в одном месте за счет атаки группы, находящейся в другом месте доски, как белые сделали на Д2, - один из основных принципов, который Вы должны знать. Чтобы усвоить это положение, надо научиться видеть сразу оба направления, каждому, кто не может сделать этой простейшей вещи, не стоит даже пробовать играть в го.

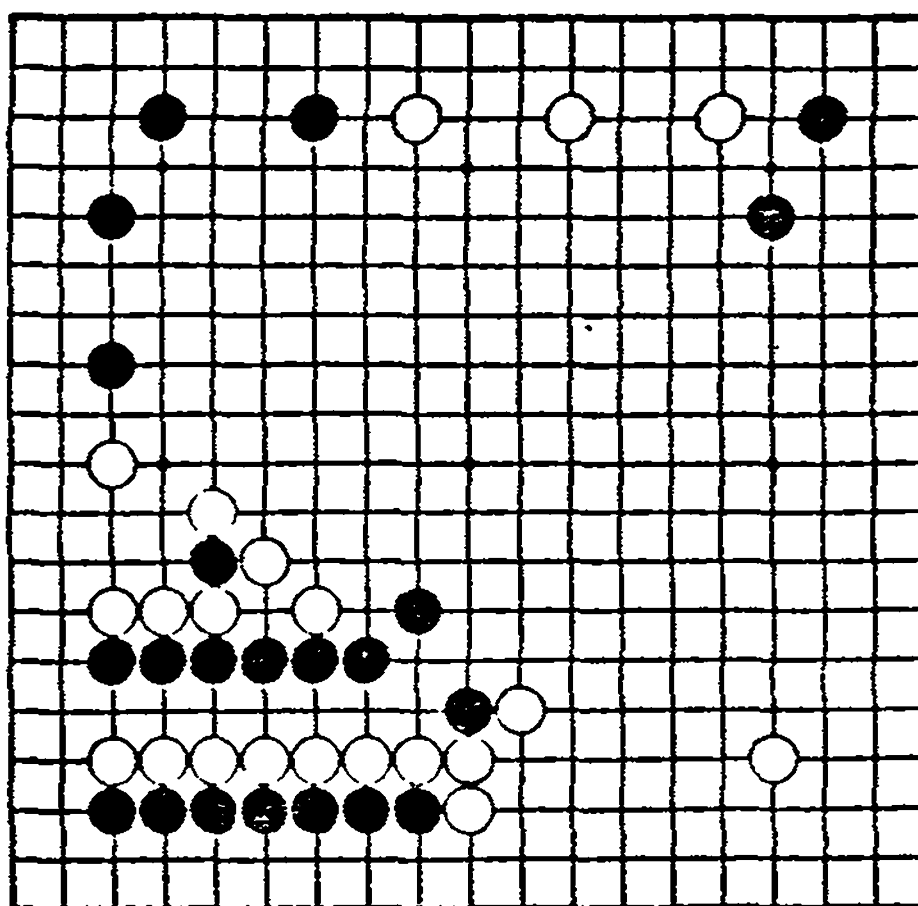
Попробуйте решить 2 задачи самостоятельно.

Д1. Ход белых. Как им атаковать черную группу в нижней части правой стороны?



Dia. 4

Д5. Ход белых. С какой стороны им атаковать группу соперника в левой нижней части доски?



Dia. 5

Dia. 6

Dia. 7 11 connects

Д6. Правильным в данной позиции является ход 1, расширяющий зону белых вверху и заставляющий черных бежать по нейтральной области.

Д7. Если белые попробуют нанести кикаси 1, черные ответят 2. Потери белых после комбинации 4-12 невосполнимы.

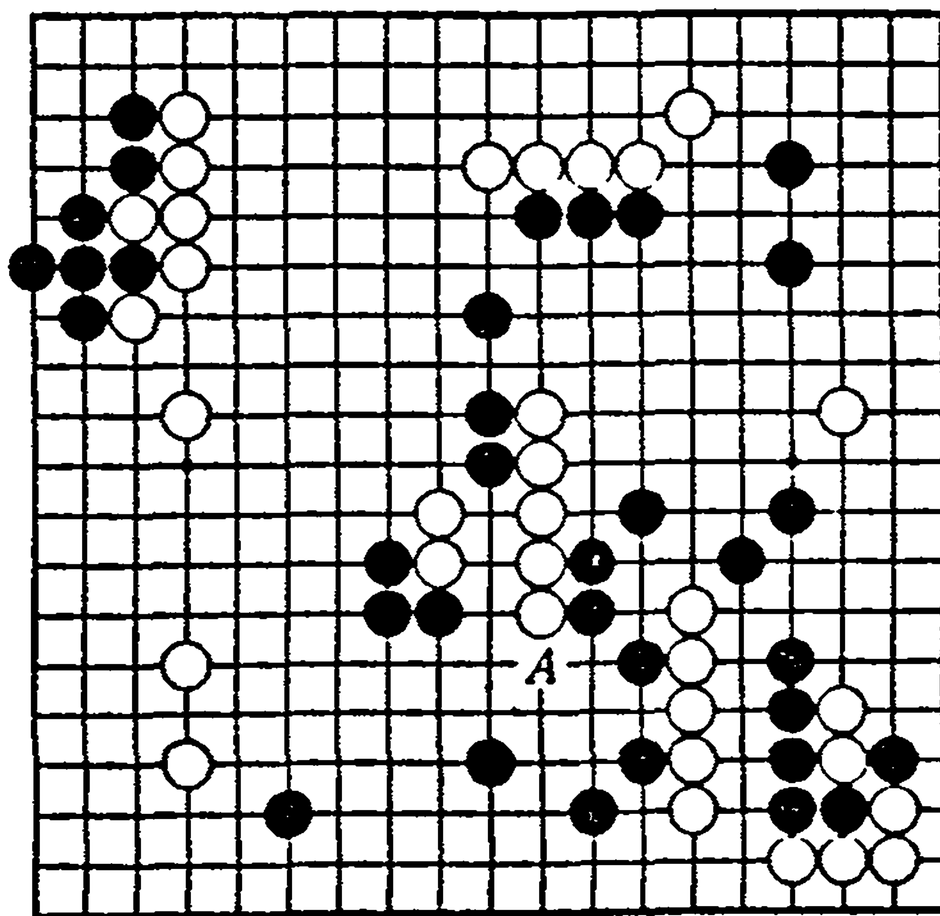
Д8. Увеличение территории возможно в нижней правой четверти доски, а не в верхней половине. Поэтому белые должны атаковать ходами 1 и 3. И в этом случае черные бегут по нейтральной области. Ходом 5 белые должны прикрыть угол, чтобы защититься от вторжения в сан-сан.

Dia. 8

Атака для получения влияния

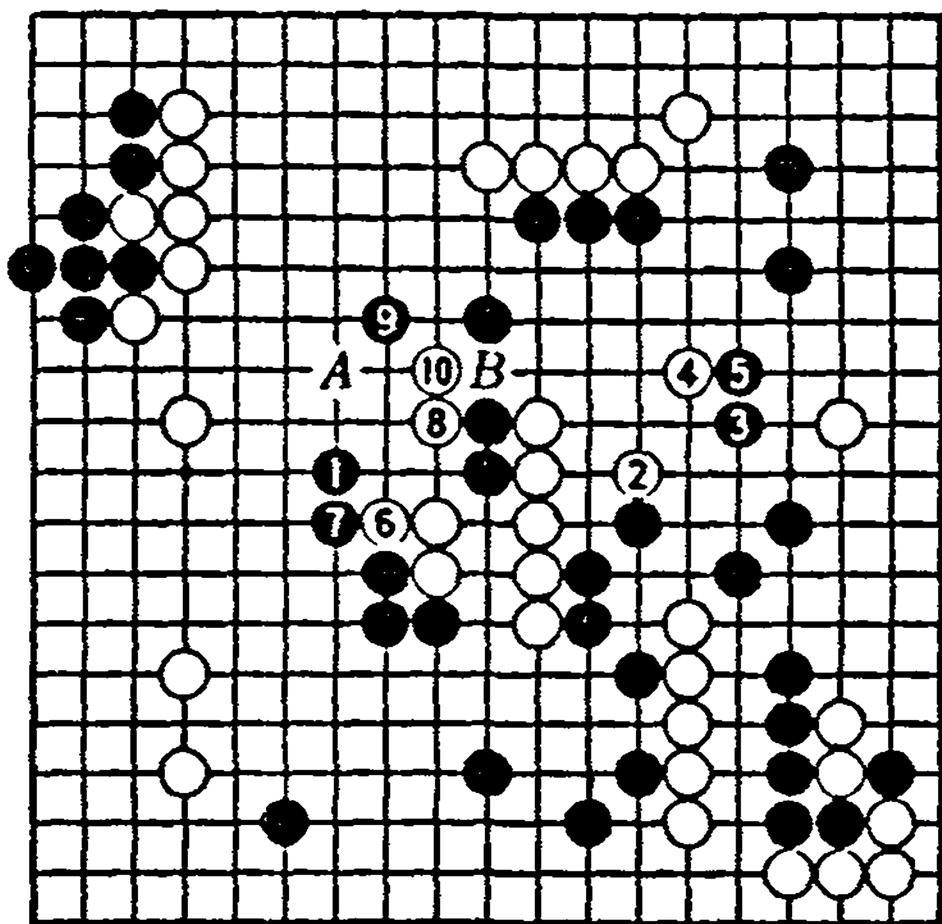
Атаковать можно и с целью получения влияния на доске. В этот раз мы рассмотрим только I пример, но более подробно, вплоть до использования влияния.

Д1. Пример взят из партии двух профессиональных игроков 9-го дана. Черными играл Фудзисава, белыми - Саката. Черные отстают в балансе территории, но их ход, а в центре доски стоит слабая группа белых. Для того, чтобы выиграть, черным необходимо найти способ использования ее слабость.

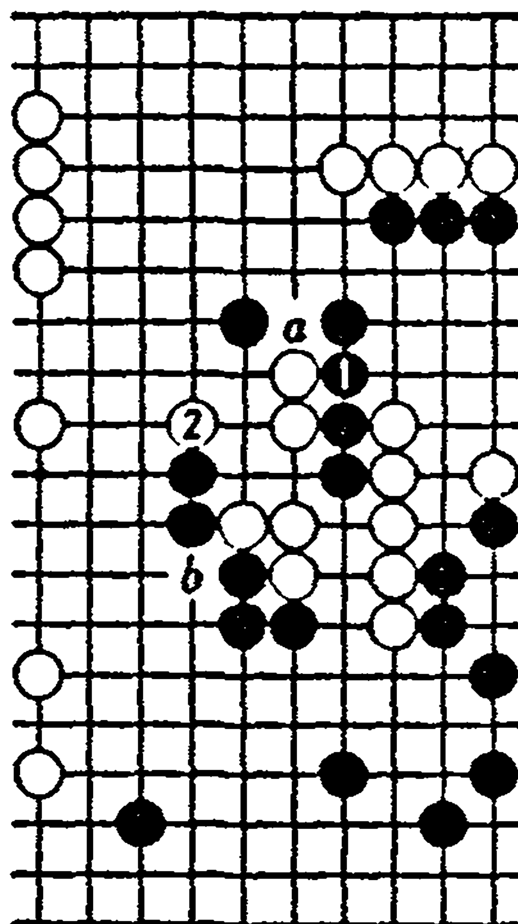


Ход черных в "А" может показаться естественным, но особенной атакующей силы он не имеет, а нижняя сторона черных по-прежнему останется меньше верхней стороны белых. Для того, чтобы выравнять баланс территории, черным было бы лучше вторгнуться в области белых на верхней и левой сторонах. Однако, в данный момент нет никаких предпосылок для вторжения.

Следовательно, стратегия черных должна быть следующей. Атакуя белую группу в центре, получить необходимое влияние, а затем вторгаться.



Dia. 2 (1 – 10)



Dia. 3

Д2 (I-I0). На следующих нескольких диаграммах мы рассмотрим реальные события из партии. Черные начали атаку ходом I. Белые рванулись вправо ходами 2 и 4, а затем начали игру слева - 6 и 8. Черные же продолжают политику окружения белых для получения влияния - ходы 3, 5, 7 и 9.

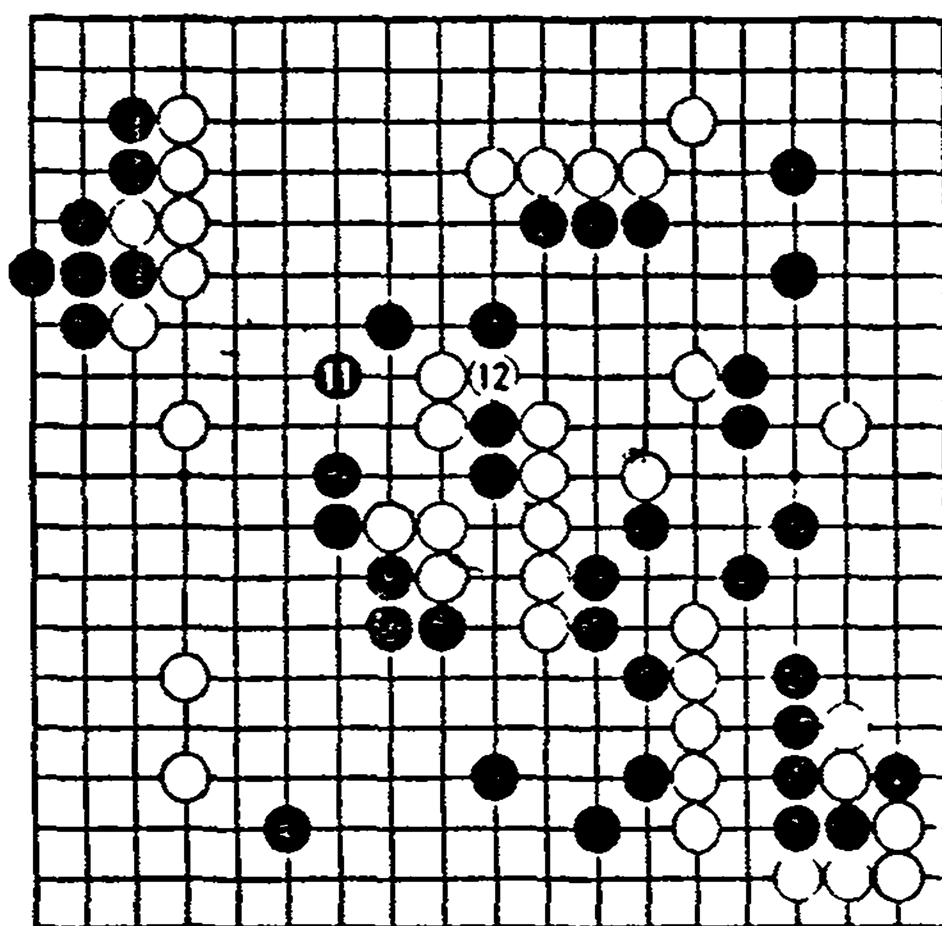
После хода I0 черным надо выбирать между игрой снаружи ходом в "А" и соединением "В". Какой ход предпочли бы Вы?.

Д3. Если черные собирались убивать группу соперника, то ход I был бы правильным. Но у белых есть хороший прыжок - 2. Из-за возможности разрезания в "а" и "в" черным не удастся удержать группу соперника, а раз так, то их собственная позиция в центре неожиданно становится слабой.

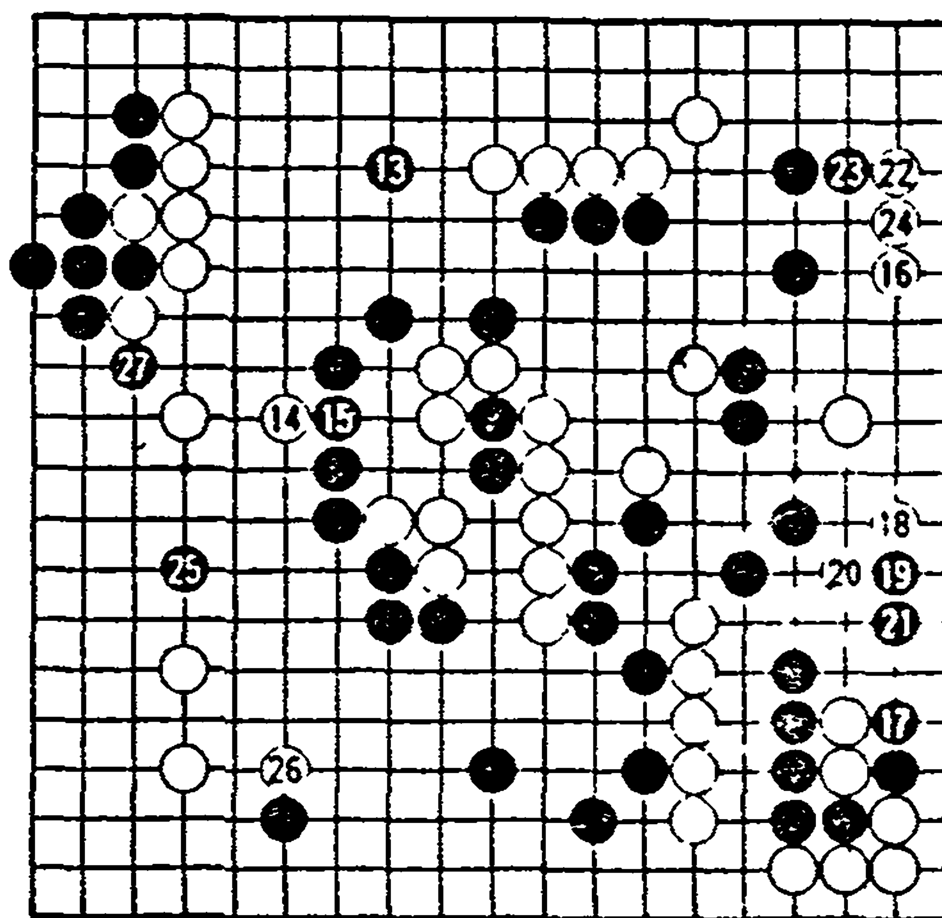
Д4 (II-I2). Черные пошли II. Ходом I2 белые взяли в плен 2 камня, что составляет 4 очка и дает только I глаз. Группа белых выживает, но о ней еще придется позаботиться.

По сравнению с Д2 черным удалось получить 4 камня (I,7,9,II) в центре, которыесмотрят прямо на зоны белых на верхней и левой сторонах. Влияние получено. Можно вторгаться.

Д5 (I3-27). Черные начали с вторжения в зону на верхней стороне. Белые попытались сохранить свое преимущество в балансе территории за счет спасения ходами I6-24 своего камня на правой стороне, но черные тоже получили ходом I7 некоторые очки и, сохранив темп, вторглись в зону на правой стороне - 25. Белые решили защитить левый нижний угол ходом 26, но черные не ответили и сыграли 27.



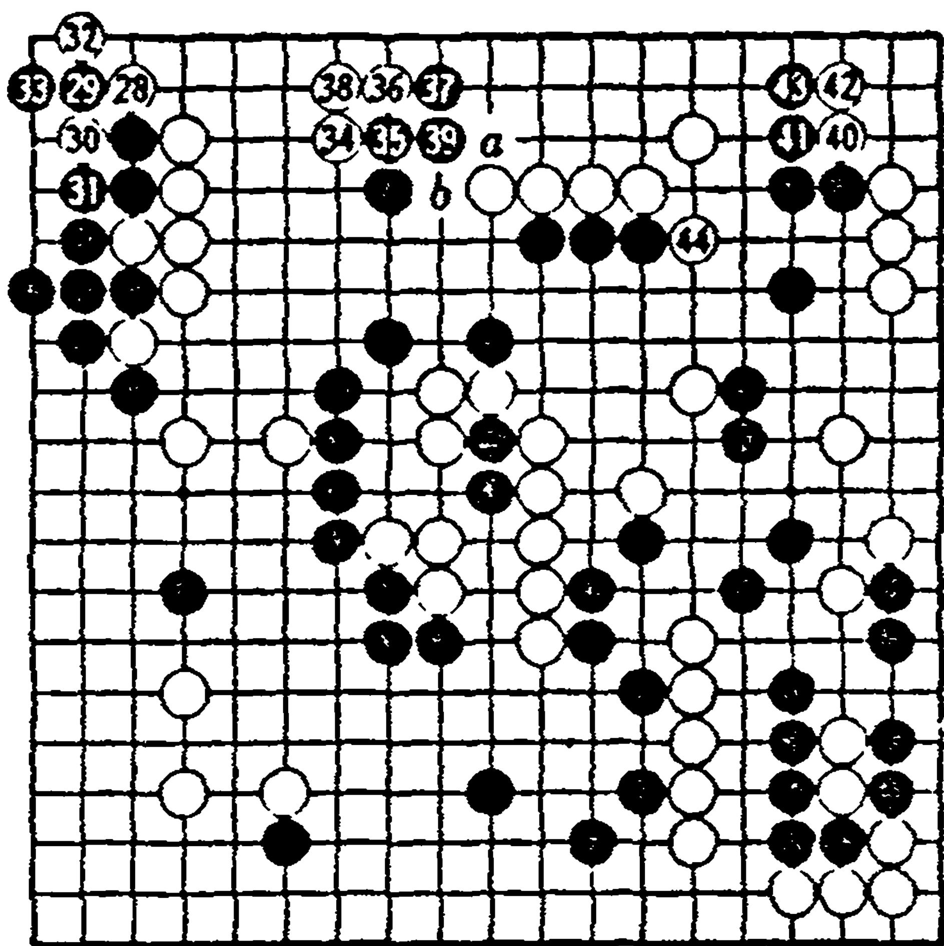
Dia. 4 (11 – 12)



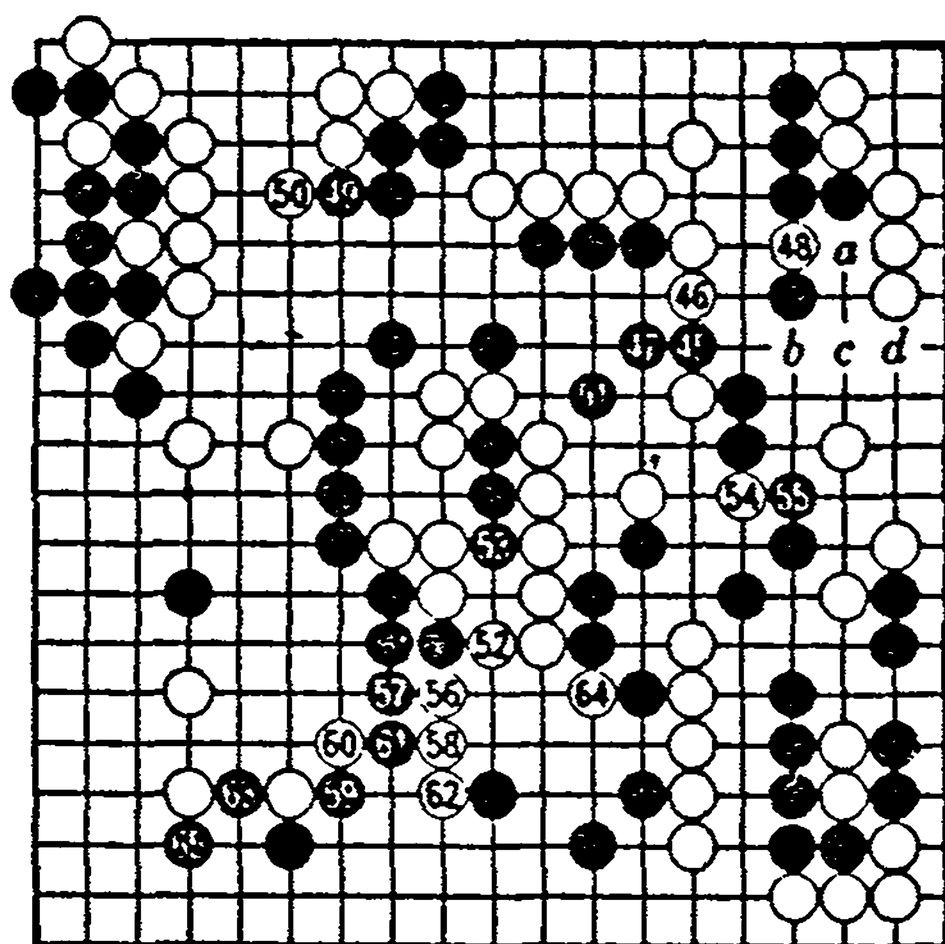
Dia. 5 (13 – 27)

В результате, влияние, полученное черными после атаки белой группы в центре, позволило разрушить все крупные зоны соперника. У белых осталась лишь надежда получить много очков в левом нижнем углу, но, прежде чем сделать в этом месте ход, необходимо защитит стенку слева вверху, которую черные угрожают взять в плен.

Д6 и Д7 показывают, что было дальше. Спасая группу в левом верхнем углу, белые пожертвовали зону справа вверху, позволив черным пойти 35-39. (Вопрос: почему черные сделали ход 39, построив пустой треугольник, а не пошли в "а"? Ответ: чтобы белые не пошли в "в" в сэтэ). Спасая ходами 44-48 свои камни в середине верхней стороны, белые потеряли второй глаз в центре. Спасая группу в центре, белые позволили настолько разрушить зону внизу слева, что ход



Dia. 6 (28 – 44)



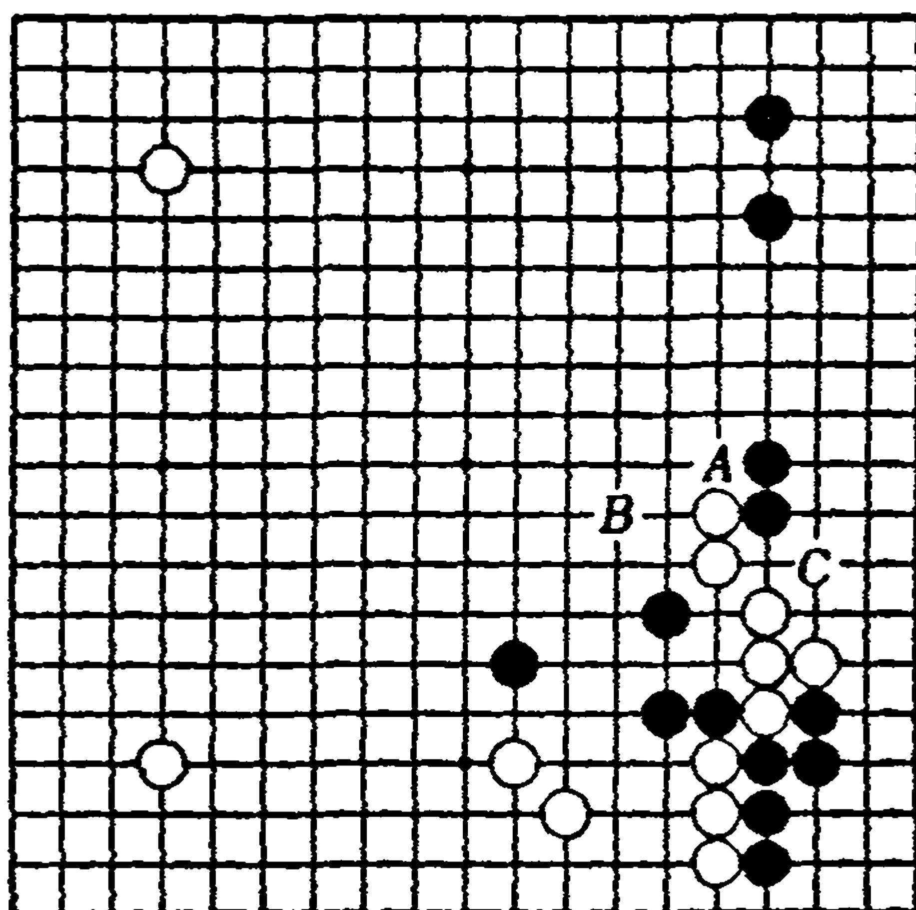
Dia. 7(45 – 65) **21**

соперника 65 угрожает превращением всей нижней четверти левой дос-23 ки в территорию черных. Хотя черные потеряли 4 камня вверху справа на ход "а" (Д7), белые ответят в "в" – у них появилась компенсация: черные в "с", белые в "а", черные в "d", что принесет черным правую сторону. Черные выиграли с большим преимуществом.

Эта партия – прекрасный пример того, что в биллиарде называется карамболь, когда результаты предыдущей атаки черные используют в следующей. Получилась целая цепная реакция, источником которой было влияние в центре.

Борьба бегущими группами

Д1. В рассмотренных примерах атака проводилась для получения или территории, или влияния. В данной позиции у черных есть выбор между обеими возможностями. Они могут попытаться получить территорию ходами в "А" или "С" или увеличить влияние ходом в "В". Что правильнее?

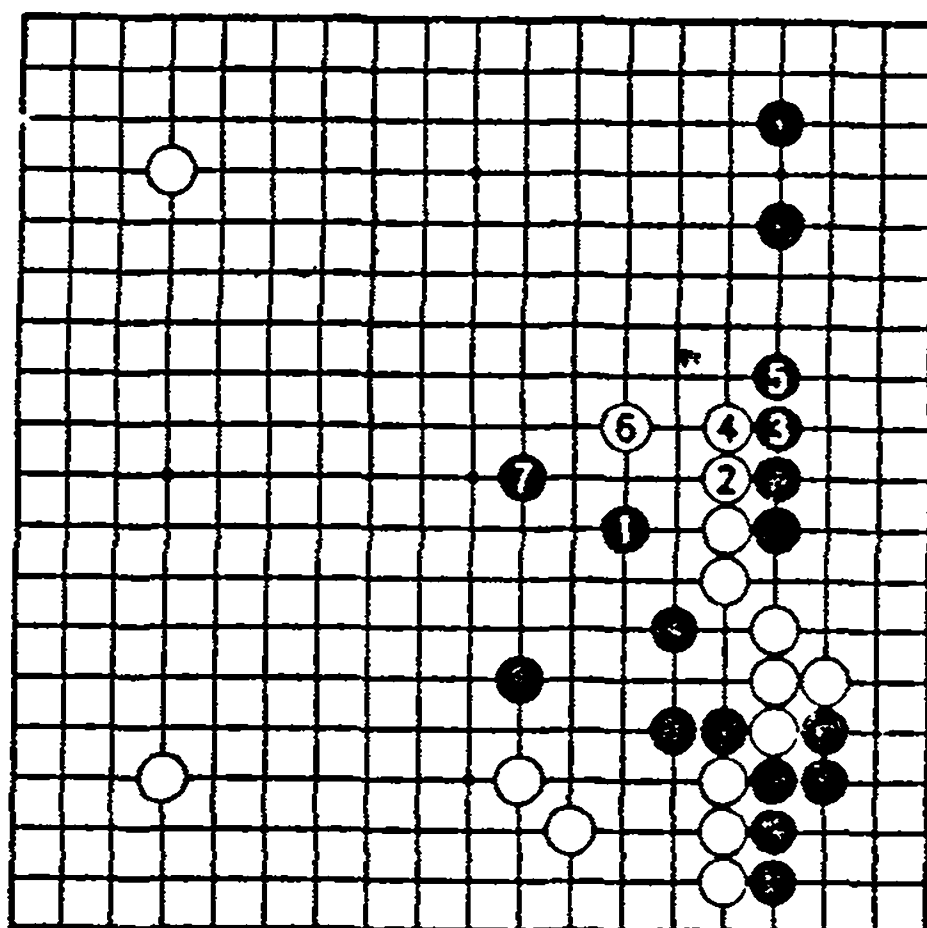


Dia. 1

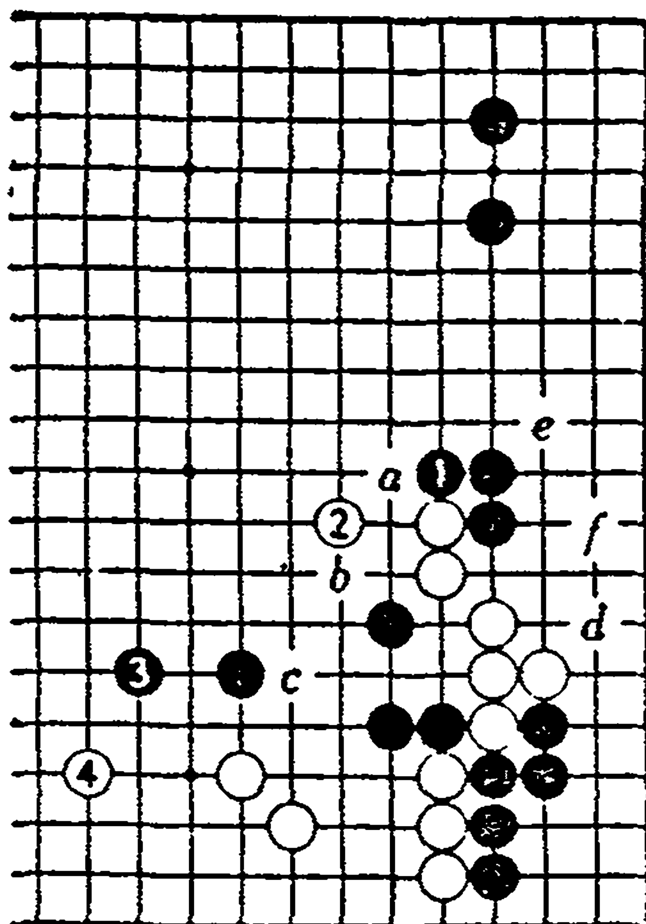
Д2. Ход черных I *правилен*, так как начинается борьба бегущими группами, расположенными в центре доски. Ключевым моментом в таких случаях является распределение силы. Ходом I черные укрепляют свою группу и ослабляют группу соперника. Кроме того, ход I приводит к последовательности 2-5, в результате которой черные получают некоторую крепкую территорию на правой стороне. Ход 7 того же типа, что и I; атакуется бёгущая группа соперника и усиливается своя.

Д3. Если черные пойдут 1, то этим заставят белых атаковать ходом 2. Теперь черные вынуждены бежать - 3, в то время как белые *строят зону ходом* 4. Результат прямо противоположен Д2. Черные не могут продолжать ходом в "а", так как ответ белых в "в" угрожает продолжением в "с". Кроме того, ход белых " d " - сэнтэ против нижнего правого угла, поэтому белые могут вторгаться в "е" с возможностью соединения в " f ".

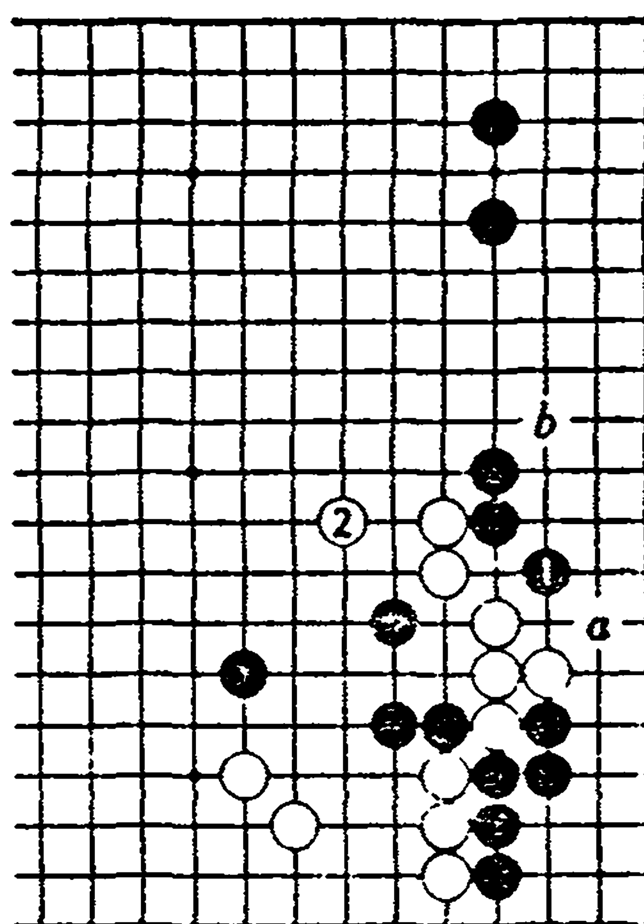
Д2 и Д3 показывают, что баланс территории имеет тенденции меняться в пользу лидирующего в балансе влияния.



Dia. 2



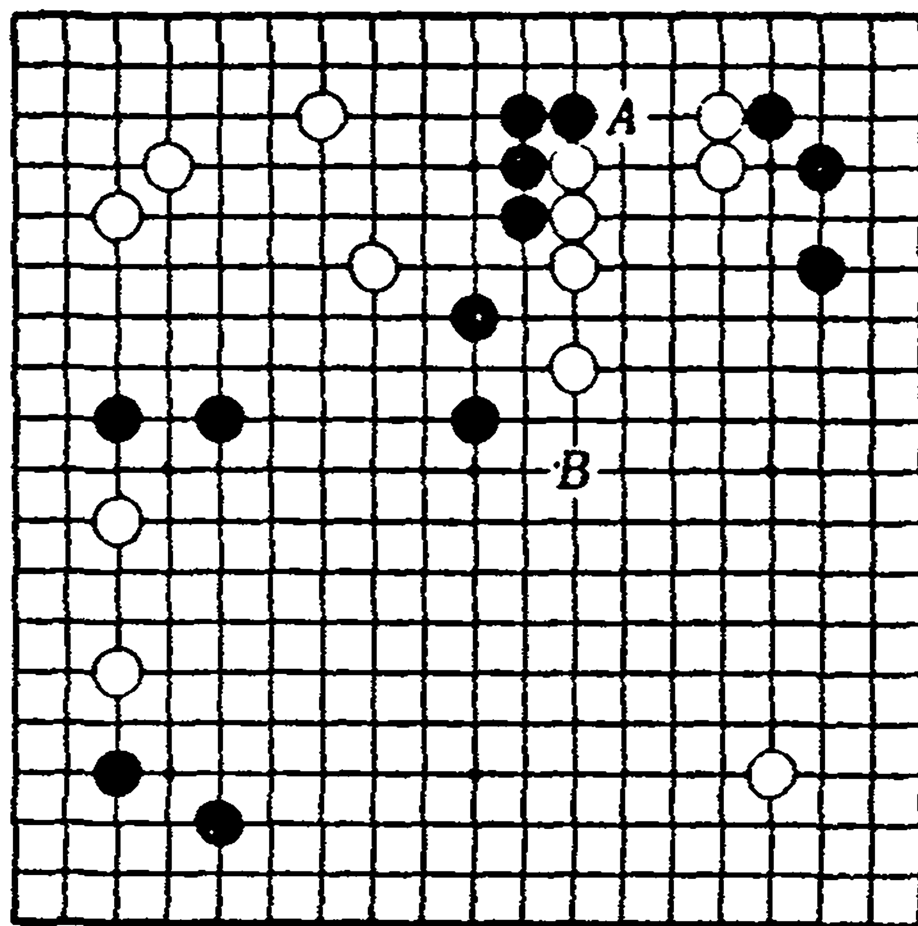
Dia. 3



Dia. 4

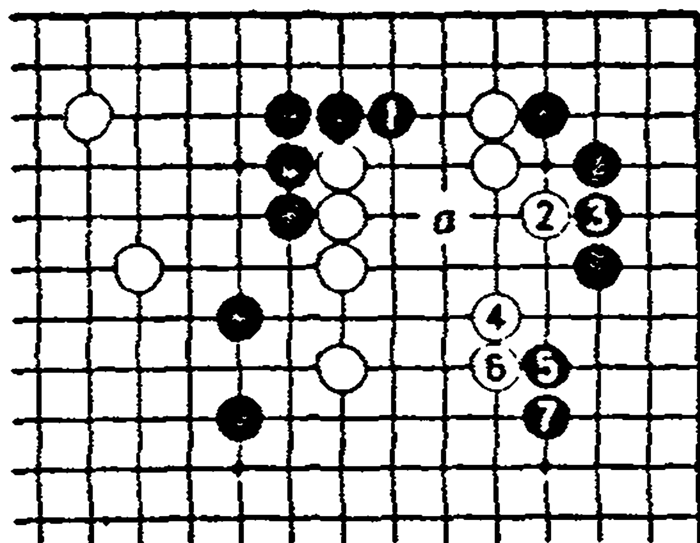
Д4. Ход черных I - типичный для есэ ход . И в этом случае белые пойдут 2, и опять возможность сэнтэ-хода в "а" позволяет вторгаться в "в".

Д5. Борьба бегущих групп - сражение за господствующее положение. В данной позиции белая и черная группы бегут из верхней части доски. Ход черных; у них хорошая возможность получить превосходств в силе. Как им играть: в "А" или в "В"?

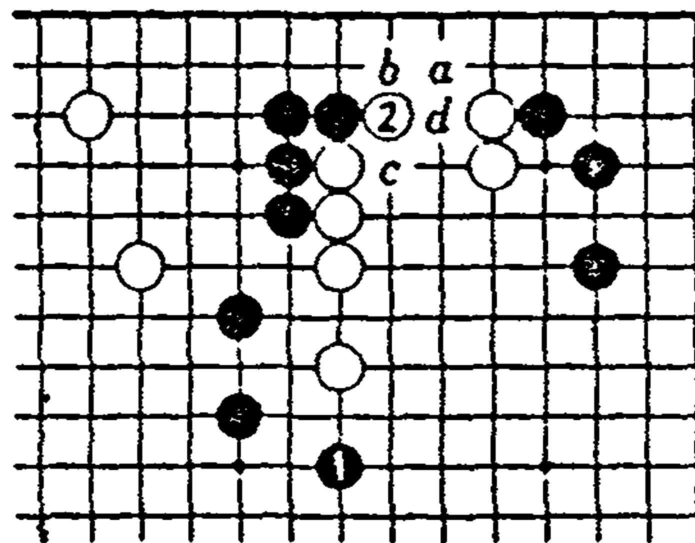


Dia. 5

Д6. Ход черных I верен, так как связан с получением пространства для построения глаз обеими группами. После этого хода черные пра тически живы, тогда как у белых нет глаз. Кроме того, последнее угрожает ход в "а", защита от которого позволит черным получить очки на правой стороне.



Dia. 6



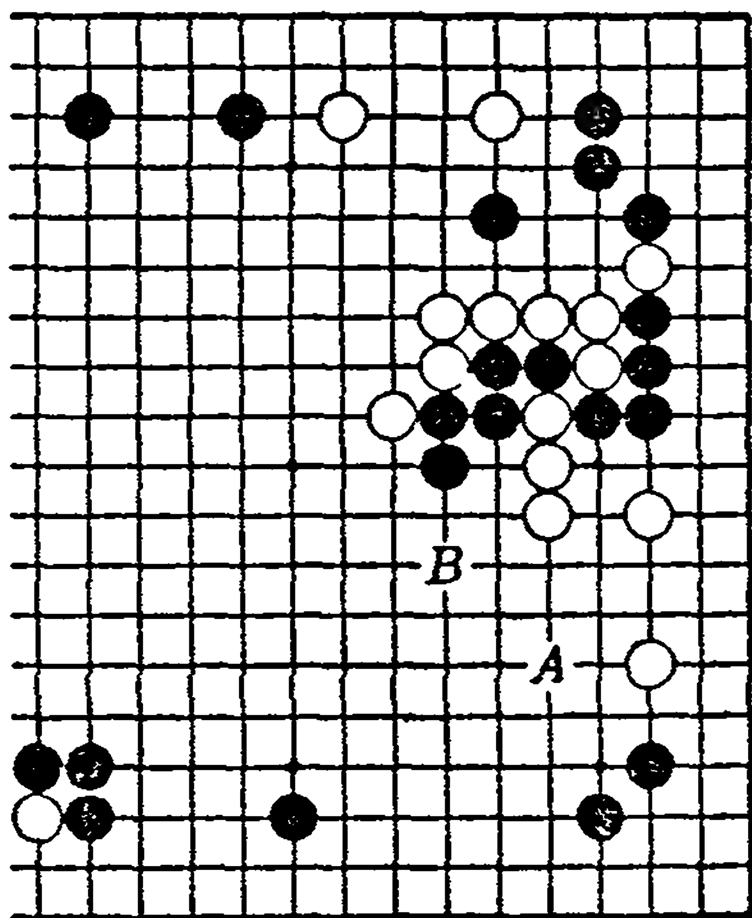
Dia. 7

Д7. Данный ход черных I позволяет белым занять ключевой пункт. Теперь только I ход (в "а") отделяет белых от построения глаз. ерные могли бы проатаковать в "а", но белые ответят в "в", после его убегающая группа черных станет слабее. Комбинация - черные в в", белые в "а", черные в "с", белые в "d" также невыгодна черным: их камень не сможет убежать, то есть белые выжили.

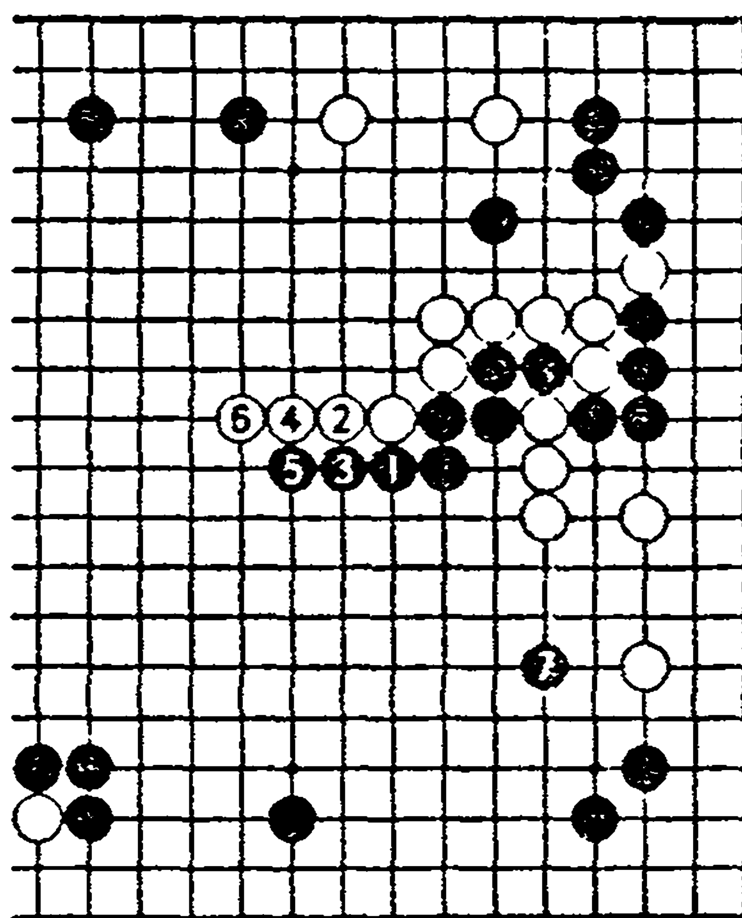
Основная идея данного примера в том, что борьба бегущими группами не всегда решается господством в центре. Сражение за силу - огромной степени борьба за пространство для построения глаз.

Косвенная атака

Д1. Это позиция из партии профессиональных игроков за титул. Ход черных. У них есть прекрасный предмет для атаки - слабая белая группа на правой стороне.



Dia. 1



Dia. 2

Если попытаться применить изученные раньше принципы, то первое, что приходит в голову, будет ход в "A", расширяющий за счет атаки зону на нижней стороне. Но затем Вы заметите 5 черных камней в центре. Атака в "A" может иметь для них неприятные последствия.

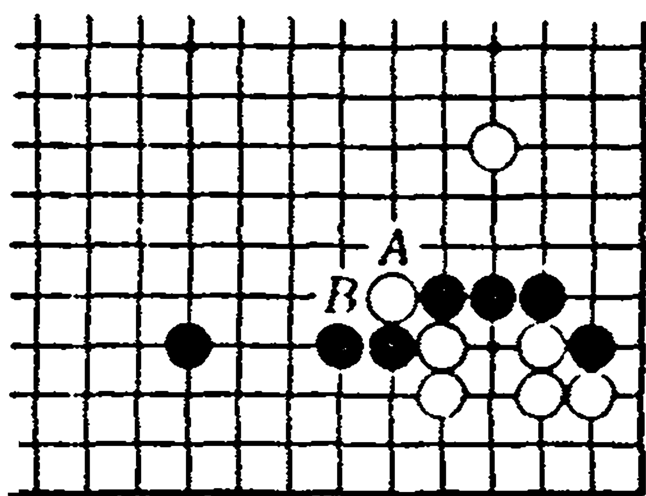
Следующей мыслью будет применение изложенного в предыдущей части ходом в "B", укрепляя во время атаки свою группу. Но белые ответят в "A", а черные не хотят гнать их группу в свою зону.

Оба прямолинейных хода в "A" и "B" не годятся в данной ситуации; для того, чтобы найти подходящий путь, черные должны попробовать косвенный подход.

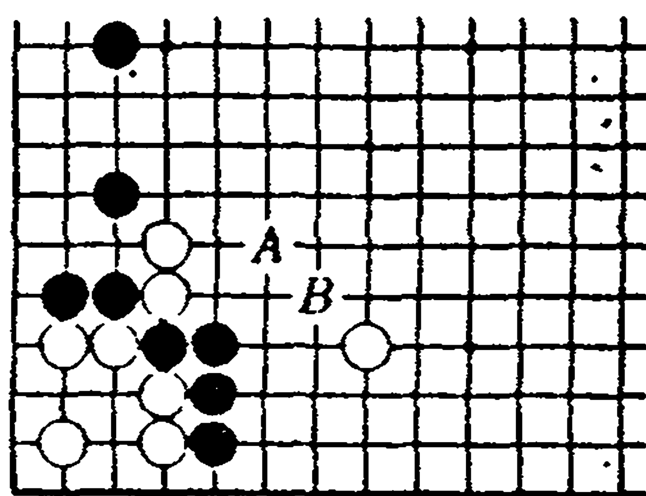
Д2. Ходы черных 1-5 - решение задачи. Навалившись на группу белых в центре, черные практически сравнялись по силе с группой на правой стороне. Это позволило начать им атаку в желанном направлении ходом 7. Такая стратегия логична.

Игра против одной группы для того, чтобы усилить себя и начать атаку другой группы соперника - распространенный прием. Попробуйте применить его в следующих двух случаях.

Д3. Ход белых. "A" или "B"? Попробуйте найти продолжение.
Д4. Ход черных. Ходом в "A" или "B" или убегать?



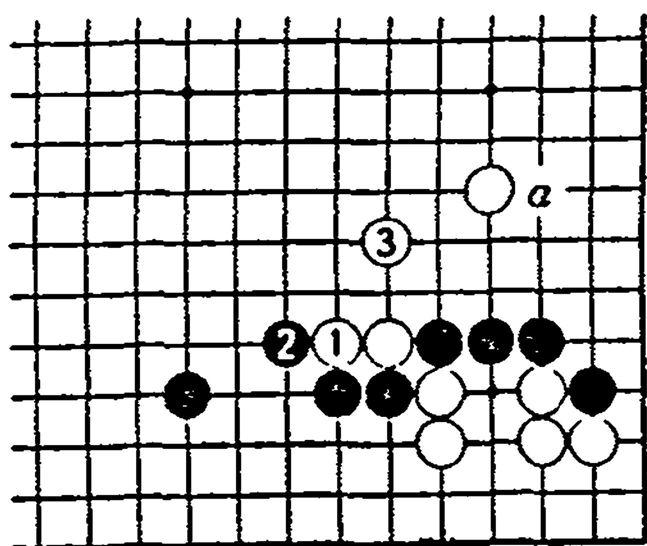
Dia. 3



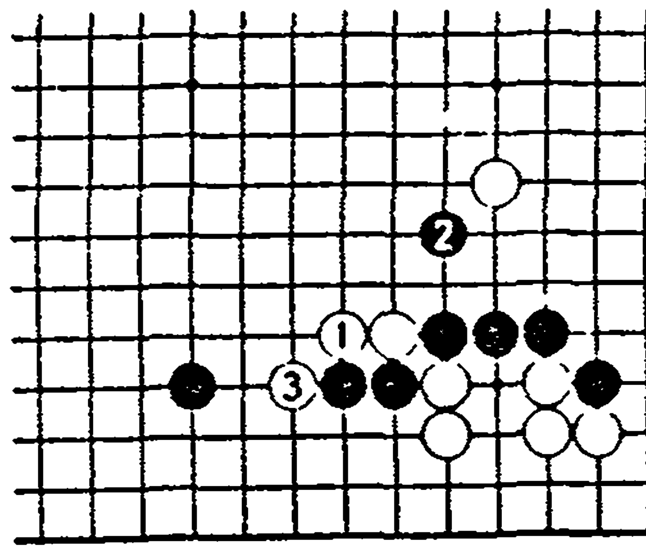
Dia. 4

Д5. Ход 1 верен. Если черные ответят 2, то ходом 3 белые лишат выхода на доску группу соперника на правой стороне, вынуждая ее бороться просто за жизнь (начиная с хода в "a").

Д6. Если же черные вырвутся наружу - 2, белые ходом 3 съедят 2 разрезающих камня. Это - катастрофа для черных.

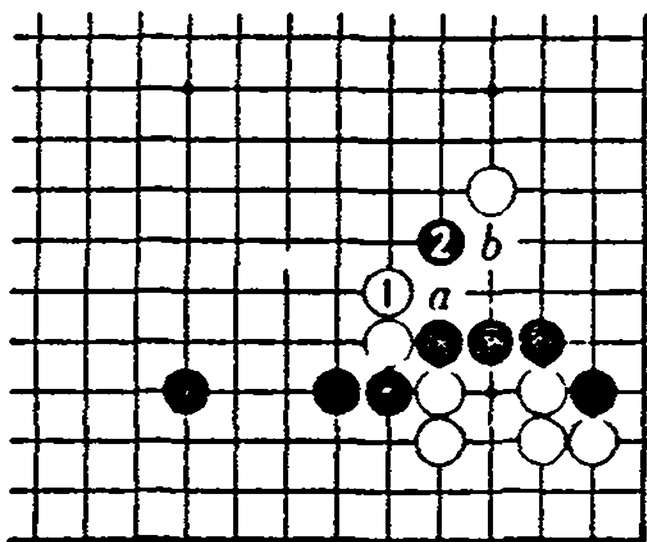


Dia. 5

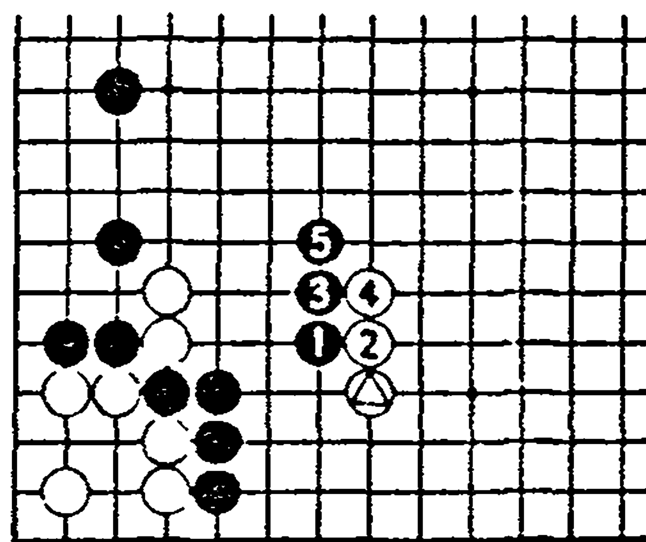


Dia. 6

Д7. Если белые сделают такой ход I, то черные выскользнут, играя 2 (на попытку разрезания в "а" черные ответят в "в"). Белые ничего не добились, а два камня в центре оказались слабыми.



Dia. 7

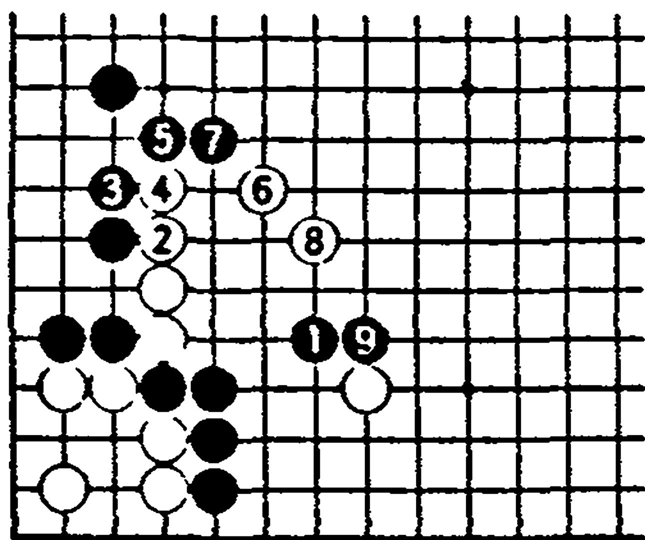


Dia. 8

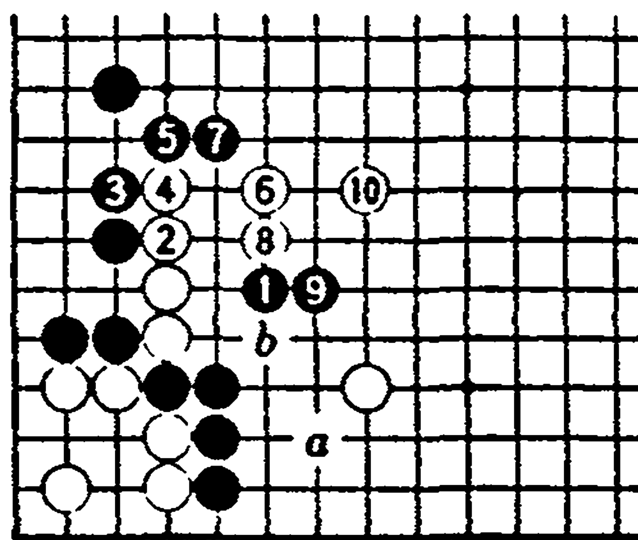
Д8. Ход черных I правилен, надо играть против отмеченного камня. Если белые будут гнать группу соперника ходами 2 и 4, то черные спокойно будут тянуться, так как 2 белых камня слева теряют свое значение.

Д9. Если белые выбегут ходами 2-8, черные опять сыграют против одинокого камня - 9. Начав с обычной защиты, черные перешли в наступление.

Д10. Ход черных I на этой диаграмме - ошибка. Он не имеет косвенного эффекта, равно как и ход 9. В наказание за бессмысленный маневр белые получают еще сэнтэ ход в "а", угрожающий продолжением в "в".



Dia. 9

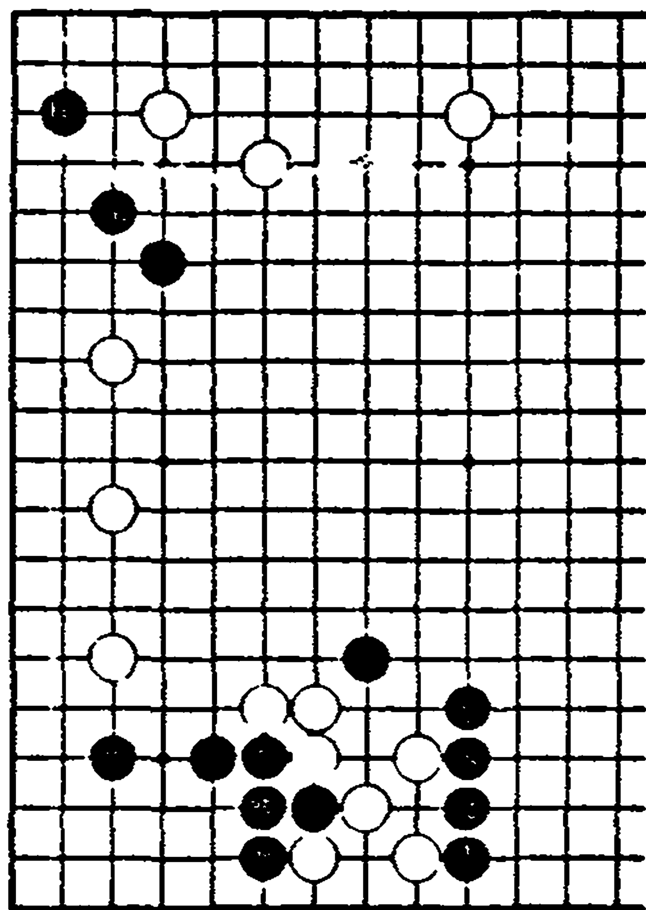


Dia. 10

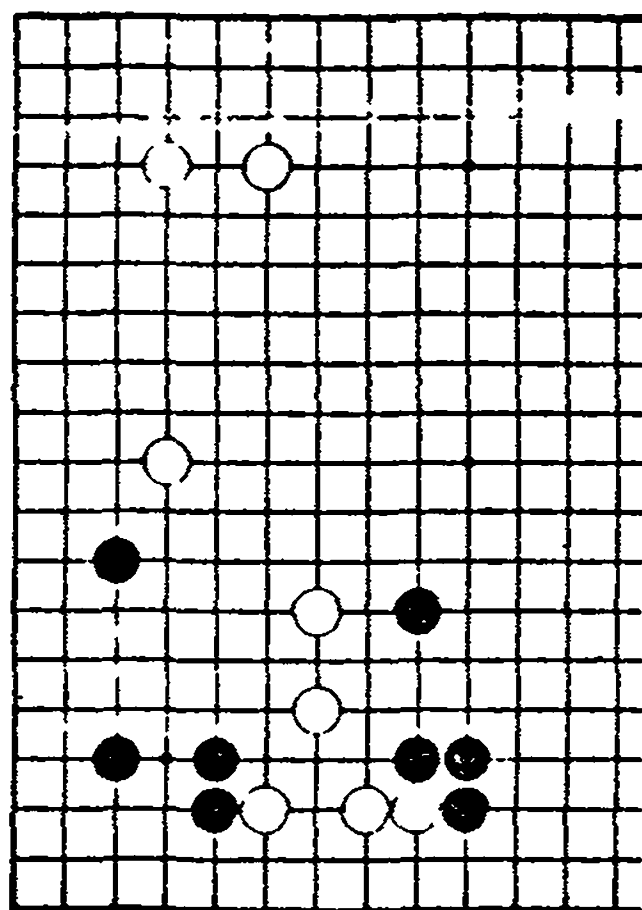
Для того, чтобы навалиться на какую-нибудь группу, надо играть или вплотную, или, по крайней мере, в непосредственной близости. Поэтому для такой игры чаще всего используются или ходы вплотную (ход I на Д5 и Д6), или катацуки (атака с одного пункта по диагонали) (ход I на Д8 и Д9). Приведем еще пару примеров, но не из случаев борьбы слабыми группами, а из позиций чисто на проведение атаки.

Д11. Ход черных. Как атаковать белую группу на нижней стороне?

Д12. Ход черных. Найти способ атаковать убегающую с нижней стороны группу?



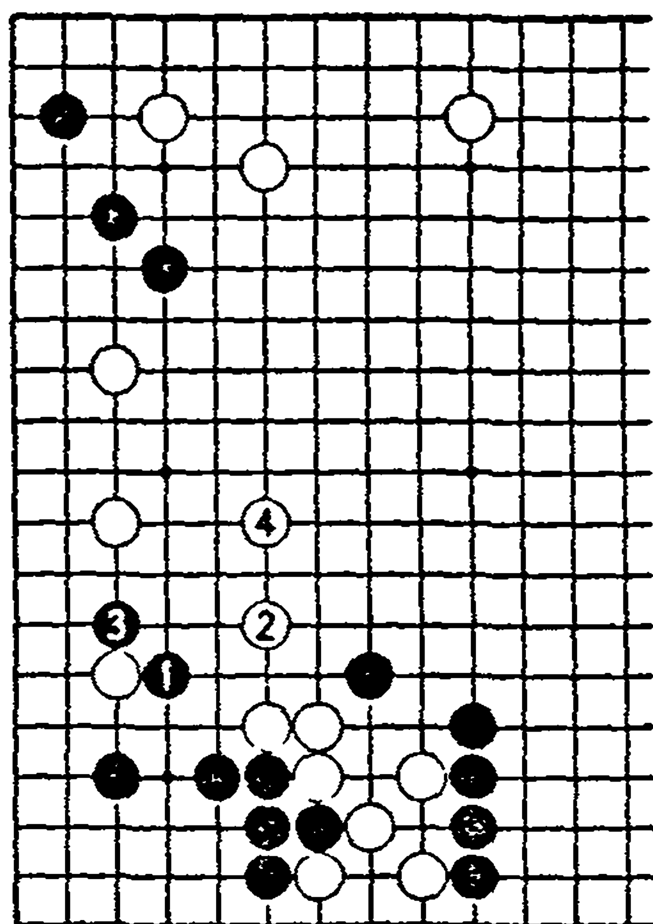
Dia. 11

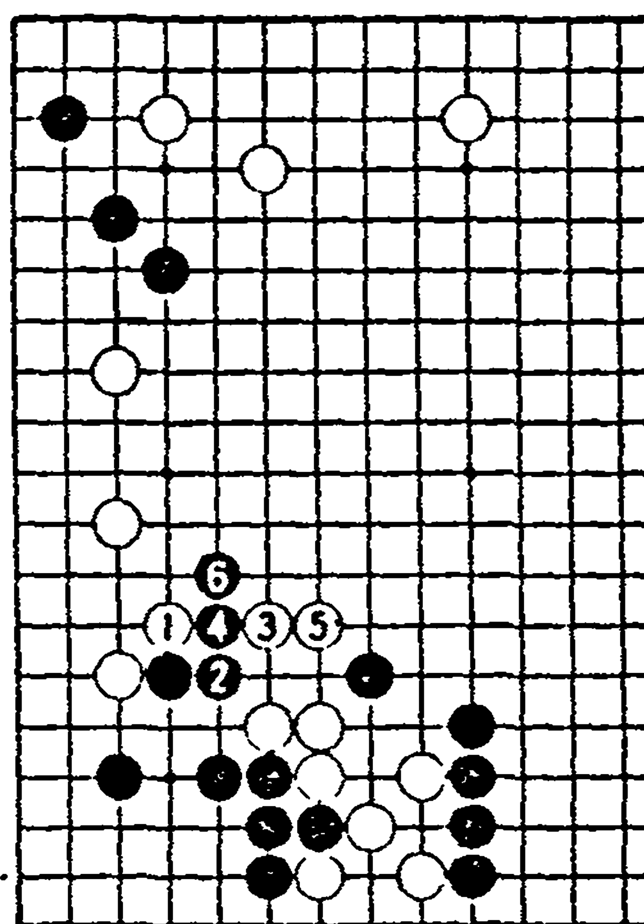


Dia. 12

Д13. Ход черных I - пример правильной косвенной атаки; лучший з белых вариант - спокойно убежать, играя 2 и 4. Если ход 2 сдеть в 3", то черные ответят 3 в "2".

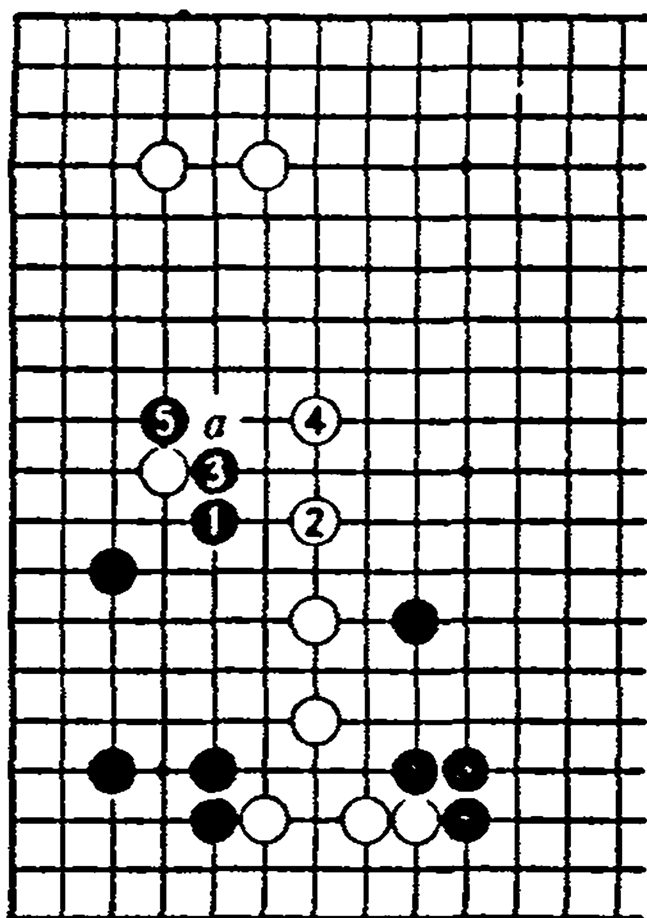
Д14. Если белые играют ханэ, вызывая ответ 2, атака черных танет значительно сильнее. Заставлять соперника выходить в центр, ак вынудили здесь белые черных (ход 6)- практически всегда неправильный путь.


Dia. 13

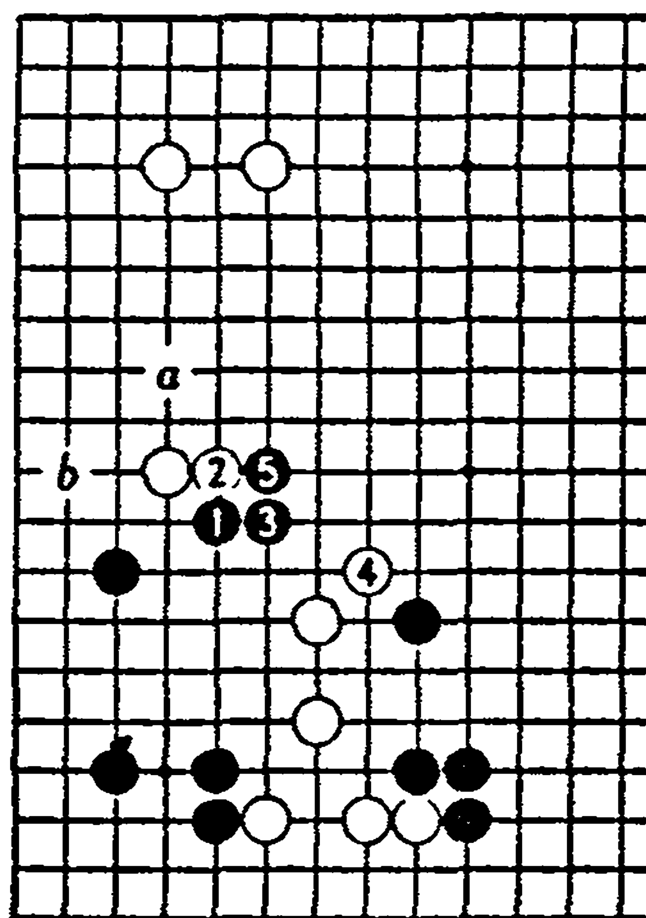

Dia. 14

Д15. В данном случае катацуки наиболее эффективно. И в этом лучае, наверное, белым лучше всего просто убежать ходами 2 и 4, ертвуя камень на левой стороне. Если 4 пойти в 5, то черные, коечно, продолжат косвенную атаку, продлеваясь в "а".

Д16. Если белые ответят 2 на ход I, то вынудят этим сопреика продолжить атаку ходом 3. В ответ на 4 черные пойдут 5. Атака абирает силу, грозит появление еще одной атакуемой группы белых осле хода в "а". Поэтому ход 2 весьма сомнителен, тем более, что адежды на получение очков на правой стороне невелики из-за возможого хода черных в "в".



Dia. 15

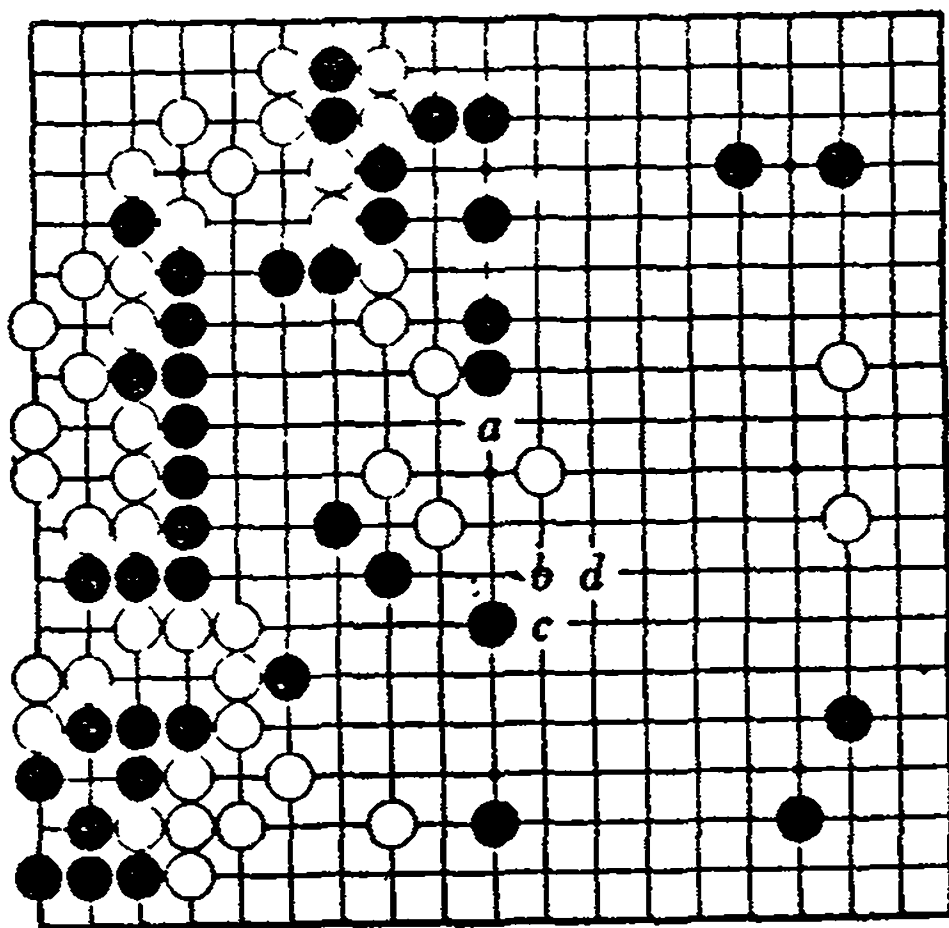


Dia. 16

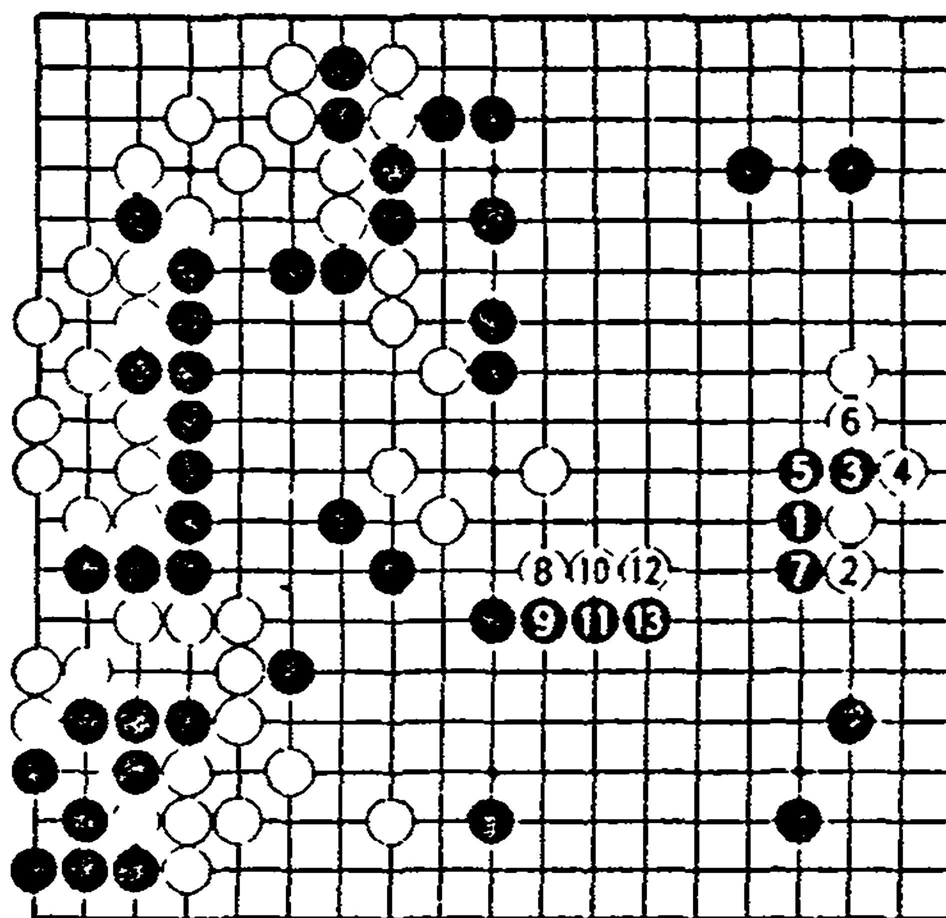
Косвенные атаки типа приведенных составляют основу го. Удовлетворение, когда играешь, как игрушкой, группой соперника - не атакуя ее прямолинейно, а кружа вокруг на расстоянии, заставляя отдавать камни и территорию, защищать которые некогда из-за необходимости заботиться о группе - может быть не меньшим удовольствия пленения за счет грубой силы. Прямые атаки прекрасны, когда удаются, в противоположном случае результаты получаются аналогичны примеру на ДI в начале этой главы. Косвенные атаки не могут кончиться столь же плачевно: атакующий рискует не многим.

ДI7. Задача на доске целиком. Ход черных. Как им атаковать белую группу в центре? Непосредственная атака ходом в "а" приведет к последовательности: белые в "в", черные в "с", белые в " d ". Белые выбежали в центр в направлении двух камней на стороне, камень в "а", в общем, потерял ценность. Можете ли Вы найти лучший способ для атаки?

ДI8. Как Вы относитесь к косвенной атаке ходом I? Его сделал один из авторов, Исида Акира, в недавней партии на титул. Белые ответили 2, а черные продолжали косвенную атаку 3, 5 и 7. В этот момент белые не могли более не учитывать опасности центральной группы, поэтому они защищаются ходами 8-I2.



Dia. 17



Dia. 18

В прямом смысле атака не удалась, черные не причинили никакого ущерба группе на правойстороне, группа в центре в безопасности, но в целом результат удачен, так как ходы 9-13 принесли более 40 очков внизу справа. Это резко изменило баланс территории. Кроме того, центральная группа белых отрезана камнями I-7; в будущем ее можно будет атаковать. Ни один из камней черных не был поставлен зря. Приведенная атака решила судьбу партии.

А Вы бы пошли ходом I в "5" или на I пункт выше? Если да - хорошо, это- правильная идея. Ход I был выбран потому, что хорошо играл с зоной внизу. Ход I в "7" может быть тоже подходил, хотя мог и не достичь разрезания в центре.

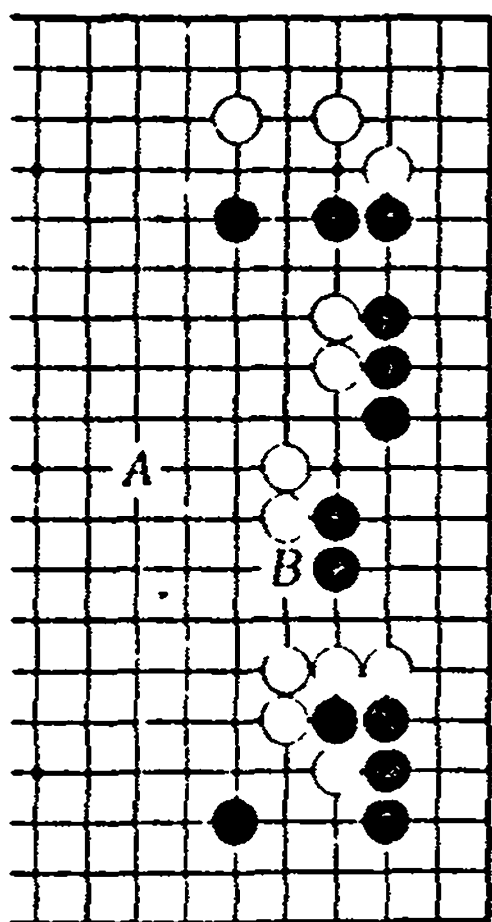
Разделяй и властвуй

Пока что мы обсуждали атаку одной группы соперника, гораздо интереснее случаи, когда групп две. Когда Вы можете угрожать двум граппам одновременно, защищаться гораздо сложнее. Основной идеей становится игра между групп, чтобы не дать им соединиться. Такие атаки мы будем называть двойными.

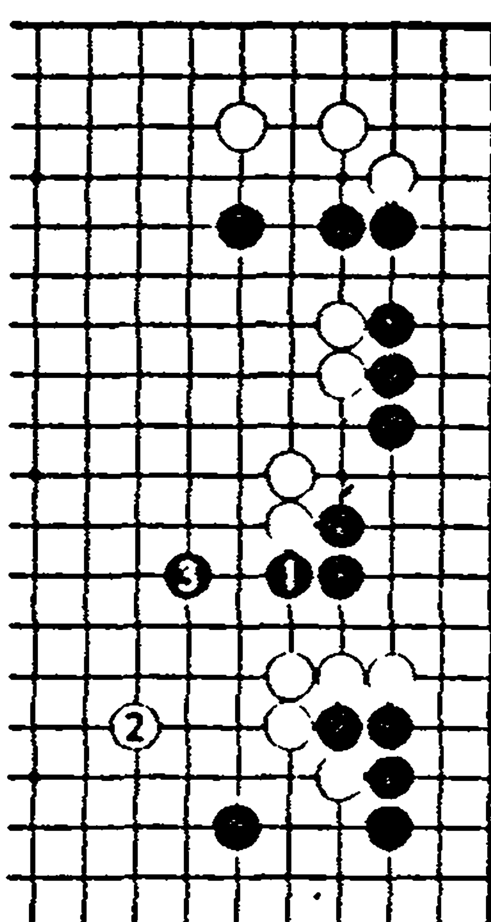
Д1. В данном случае слабыми являются группки белых камней, смотрящие в центр. Ход типа "А" - неправильный способ их атаковать Белые соединились бы ходом в "В", и общий размер группы обеспечил безопасность.

Д2. Но предположим, что черные атакуют, разрезая ходом I. Если белые выпрыгивают 2, черные продолжают разделение - 3. Нижняя часть белых камней вынуждена убегать, а верхняя, хотя еще и не пленная, стала мертвым грузом.

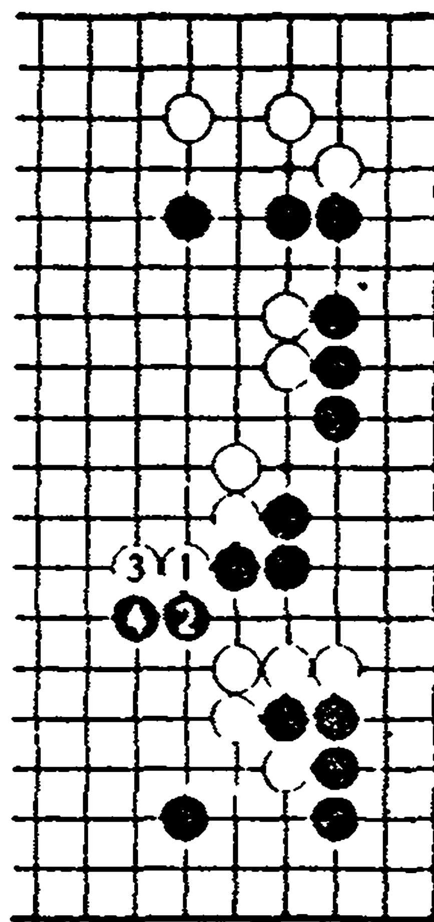
Д3. Если белые попробуют защищаться с помощью ханэ I, черные продолжают разделение ходами 2 и 4. Теперь трудности ждут нижние белые камни.



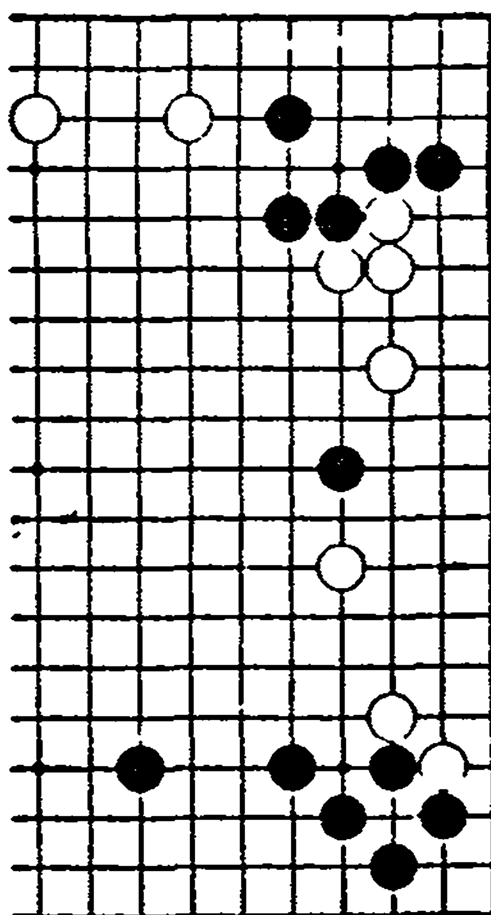
Dia. 1



Dia. 2



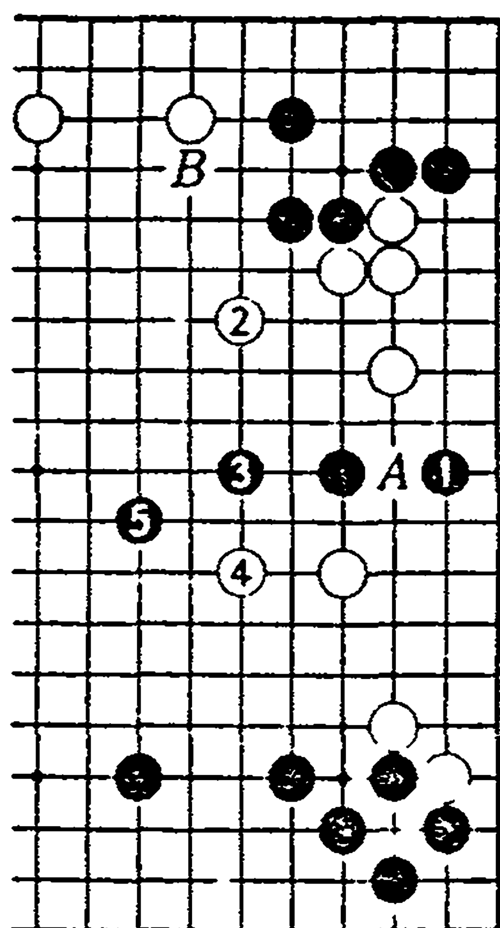
Dia. 3



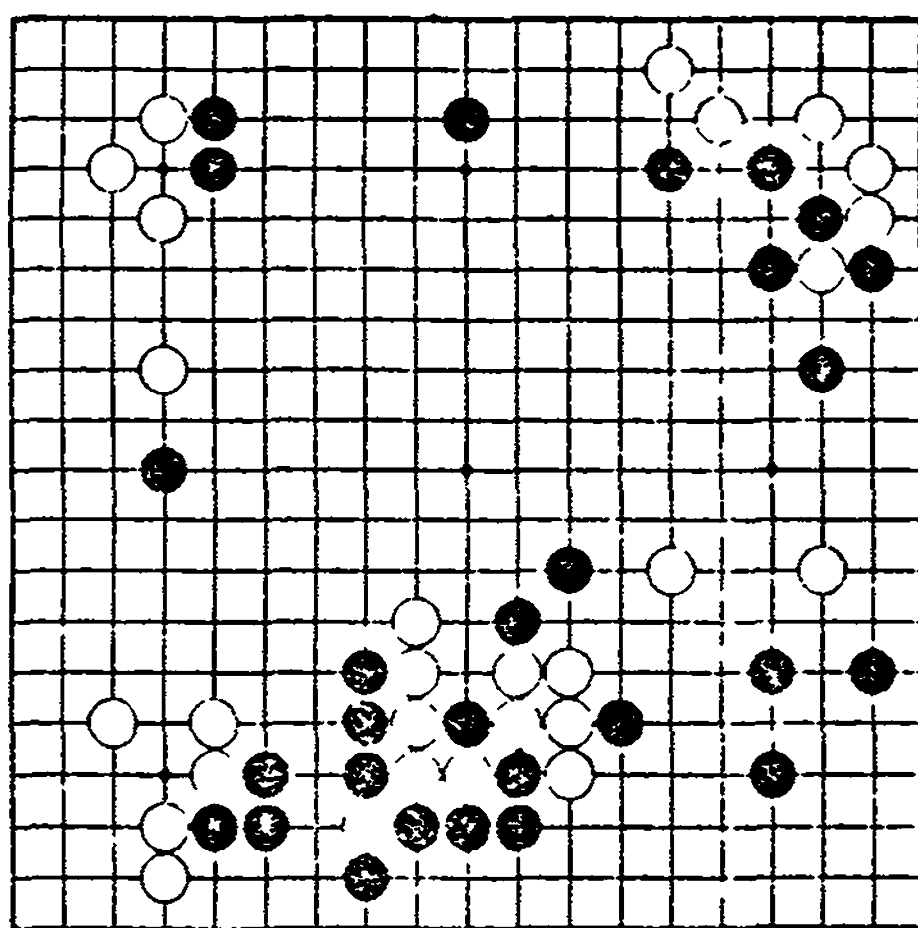
Dia. 4

Д4. Данная позиция просто создана для двойной атаки. Как правильно играть черным на правой стороне?

Д5. Ход черных 1 делит позицию белых на две (такую же цель преследует и вариант в "А"). Ходом 3 двойная атака продолжается, а затем черные начинают зажимать нижнюю группу белых - 5, не забывая про верхнюю. Готовится косвенная атака в "В". Может быть ни



Dia. 5



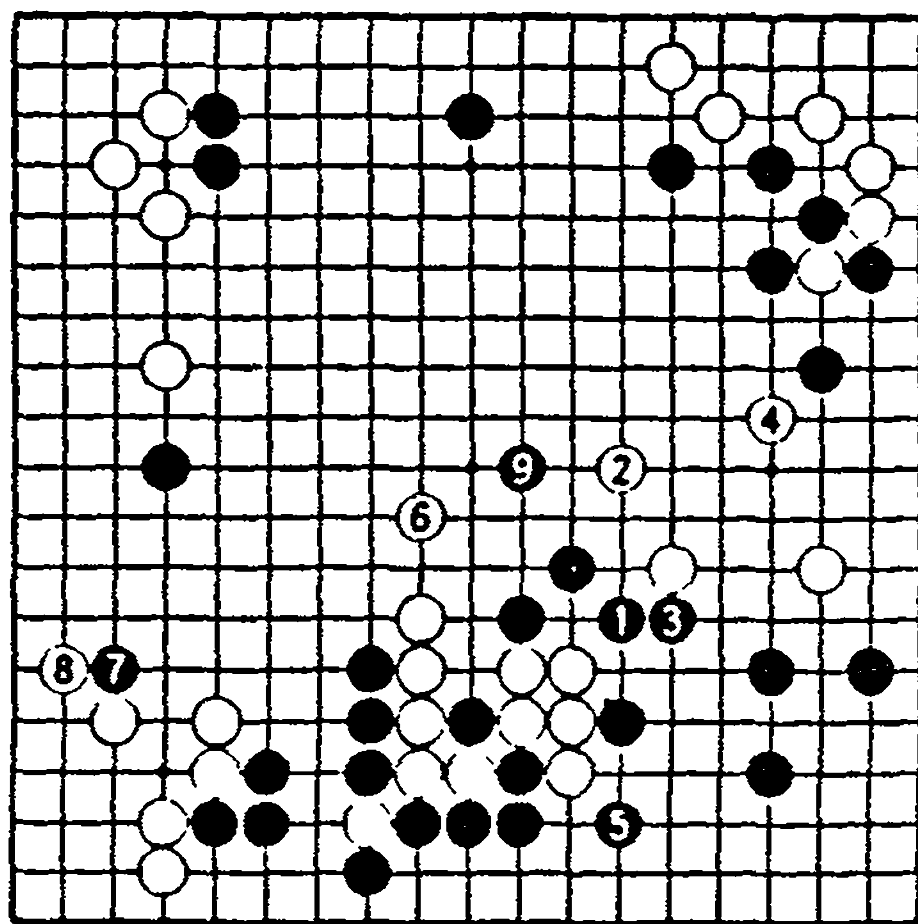
Dia. 6

одна из групп не умрет, но влияние черных увеличится; белые не могут рассчитывать на получение где-нибудь сколь-либо значительной территории.

Если черные не сыграют в данном районе, то белые сразу же соединятся ходом в "А".

Д6. Эта позиция из классической партии между Го Сэйгэном (черные) и Китани (белые). Ход черных. Вам должно быть не трудно его найти. Где они должны начать двойную атаку?

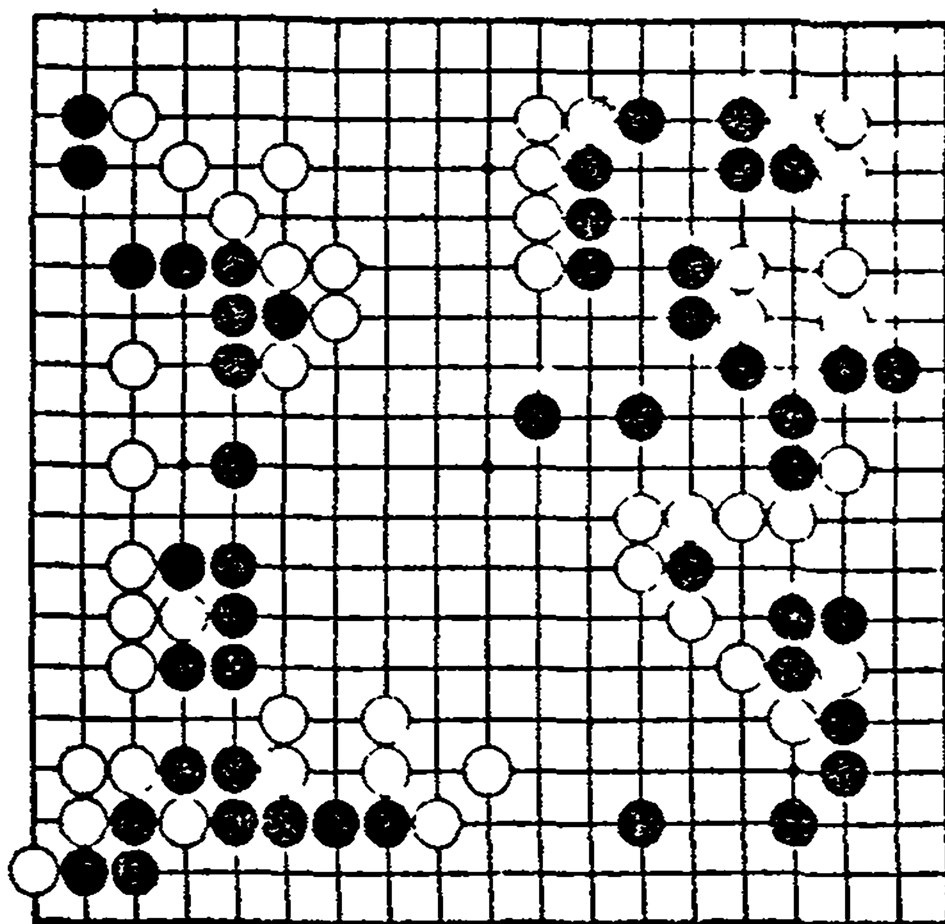
Д7. Черные пошли I - даже гении го не могут не пользоваться такими очевидными ходами, как этот. Черные укрепились - 3 и 5, тогда как белые вынуждены защищаться - 2, 4 и 6. Ход 7 был кикаси,



Dia. 7

не влияющий на течение партии, а затем черные продолжили двойную атаку- 9. Политика разделения не привела, конечно, к съедению какой-либо группы - это было бы уже слишком - но, атакуя таким образом, черные сохраняли инициативу и в конце концов выиграли.

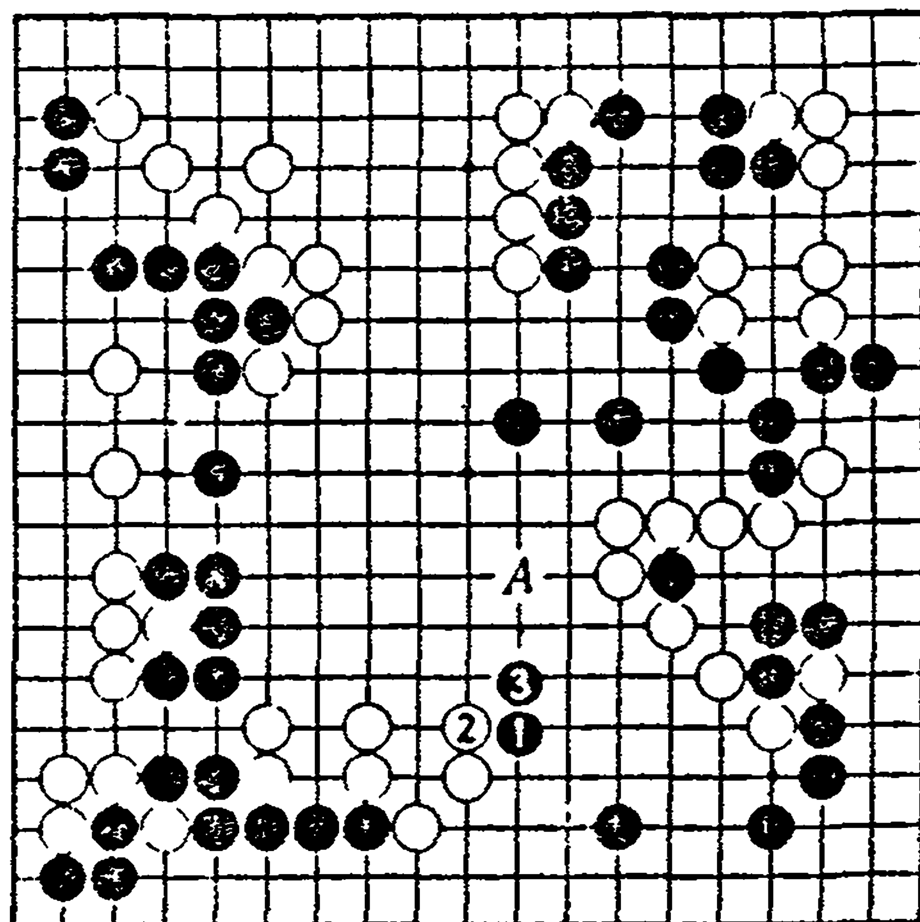
Д8. Ход черных. В этот раз позиция взята из партии любителей. Какая стратегия должна быть выбрана?



Dia. 8

Д9. Черные не должны давать соединяться белым группам в нижней половине доски. Ход I кажется лучшим способом атаки: группы далеко друг от друга, и игра где-то в центре разделяющего их пространства не будет иметь такого эффекта. Если белые ответят 2, то черные продолжат свою политику ходом 3. Мы подчеркивали, что атаковать не значит убить, но в данном случае есть реальные шансы, что одна из белых групп погибнет. Если белые делают ход 2 в "А", то черные отвечают в "2", разрушая форму нижней группы.

Что будет, если две группы расположены еще дальше, чем на Д8, так что I камень уже не может атаковать обе одновременно? В этом случае надо попытаться подогнать их поближе друг к другу, подождать, пока расстояние не уменьшится до необходимых пределов, а затем уже начинать двойную атаку. Если такой маневр удастся, он может стать одним из решающих в партии.



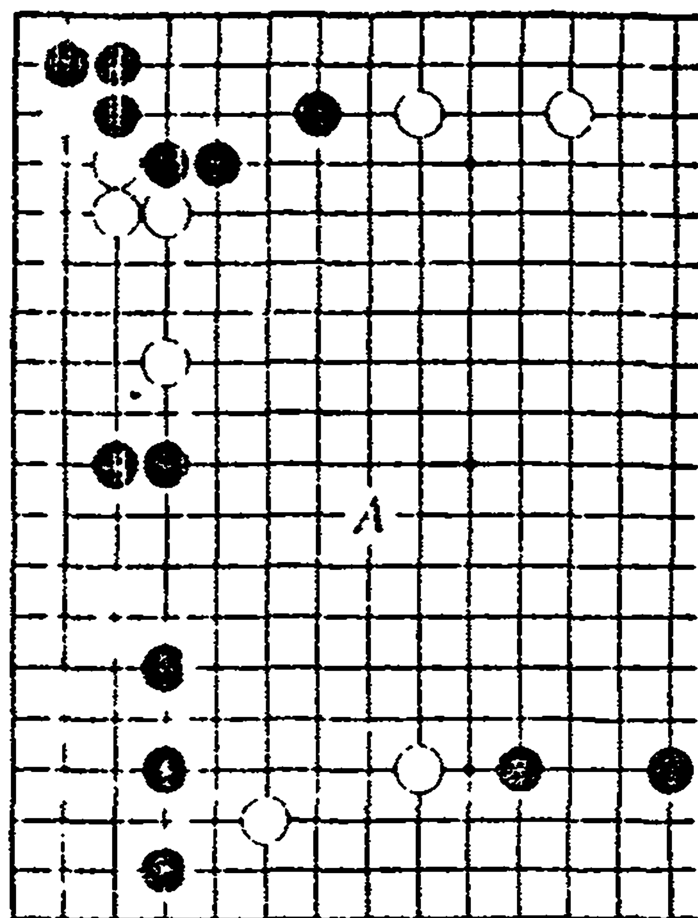
Dia. 9

Д10. В данной позиции ход черных типа хода в "А" не будет существенно угрожать ни одной из белых групп.

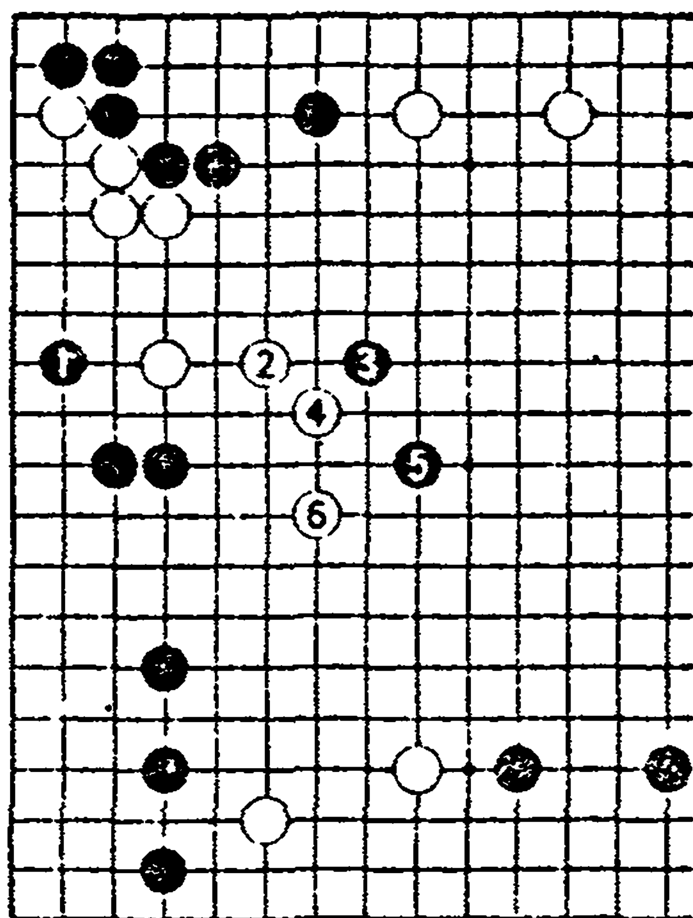
Д11. Но посмотрите, что произойдет, если черные заставят верхнюю группу убегать в центр (1-2), а затем направят ее вниз (3-5). После хода 6 расстолние уменьшилось настолько, что можно начать [illegible]ную атаку.

Д12. Черные играют 7. Этот ход превращает в миаи пункты "А", угрожающий жизни верхней группы, и "В", угрожающий нижней.

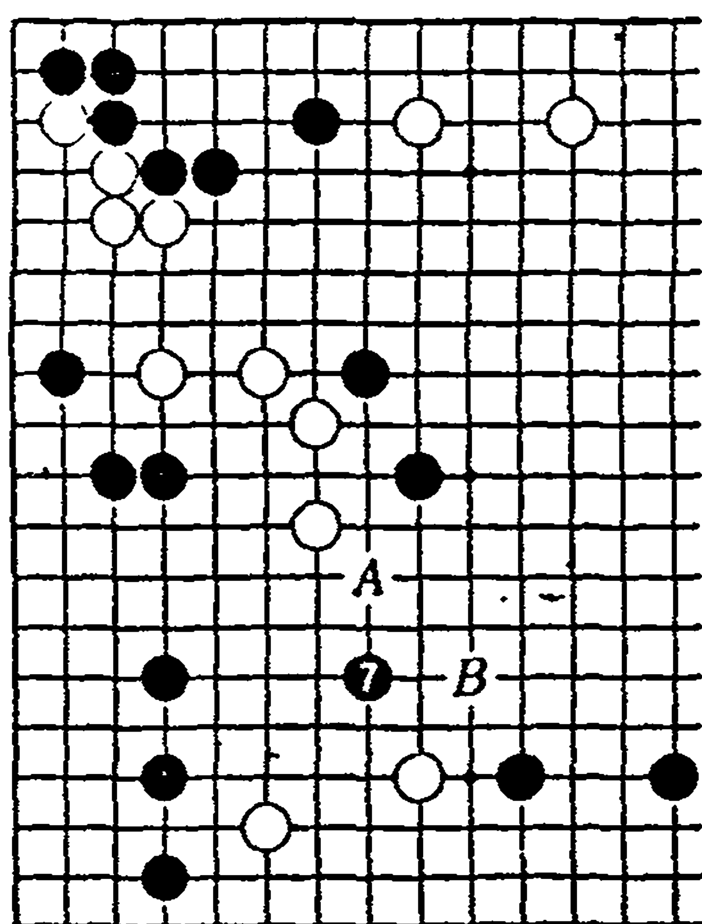
Д13. Белые защищают большую группу ходами 8 и 10, а черные берут в плен нижнюю - 9-11, что совсем немало. Опасность, заключенную в наличии на доске 2 слабых групп, ярко иллюстрирует этот пример.



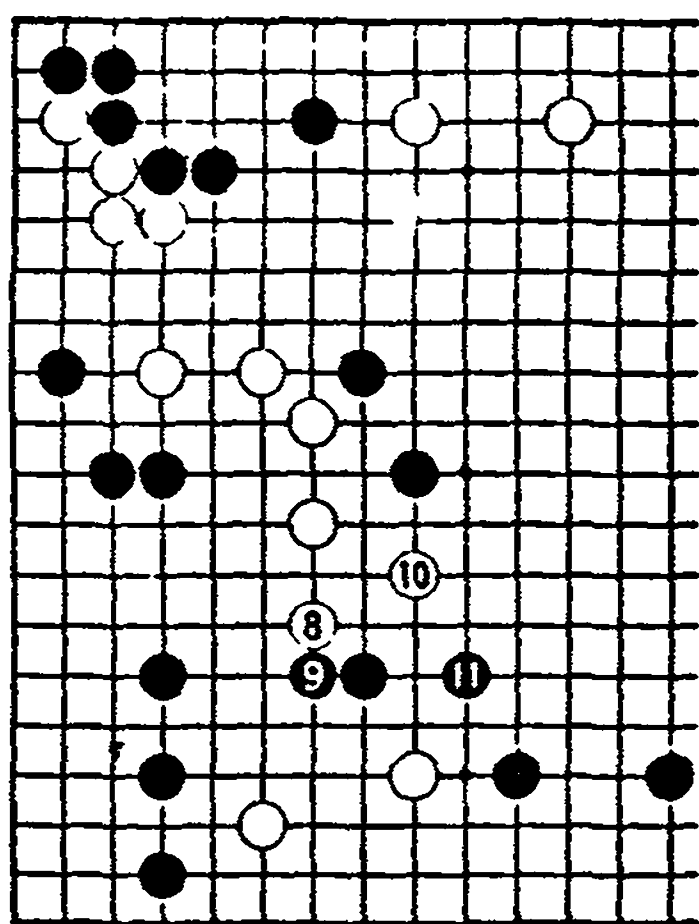
Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12



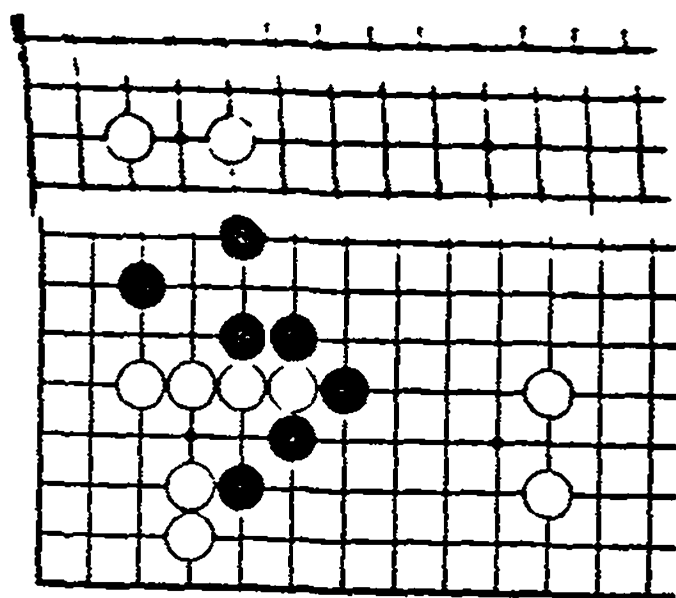
Dia. 13

Разрезания

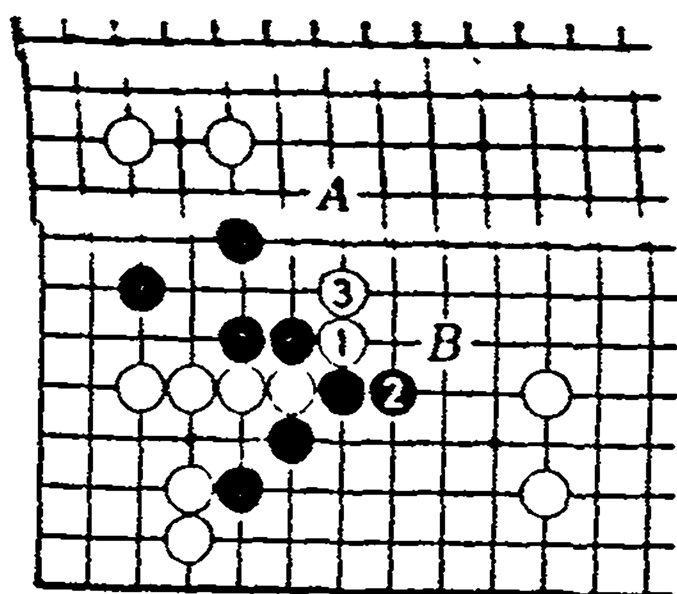
Крайним случаем двойной атаки является разрезание. Когда кто-то разрезает, группы соперника находятся предельно близко друг к другу, поэтому двойная атака обретает максимальную силу.

Д1. В позиции, аналогичной данной, белые могут произвести большие разрушения разрезанием.

Д2. Белые разрезают ходом 1, оба вытягиваются – 2 и 3. Теперь пункты "A" и "B" превращаются в миаи; одну из двух групп черные, наверное, потеряют.



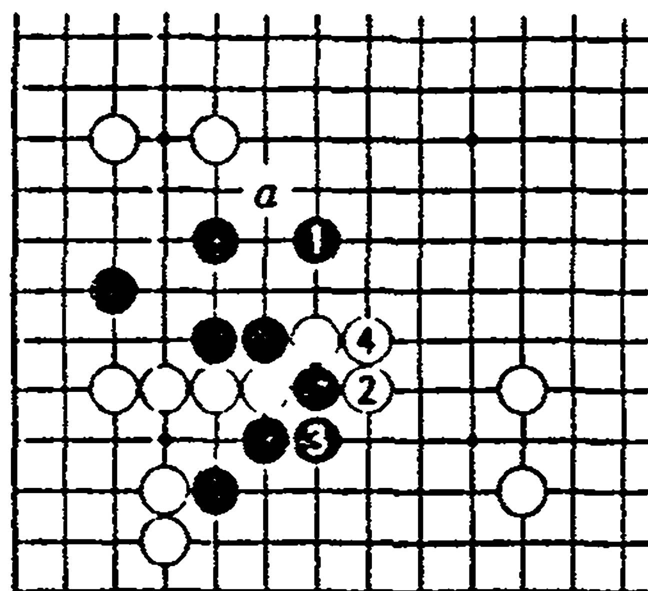
Dia. 1



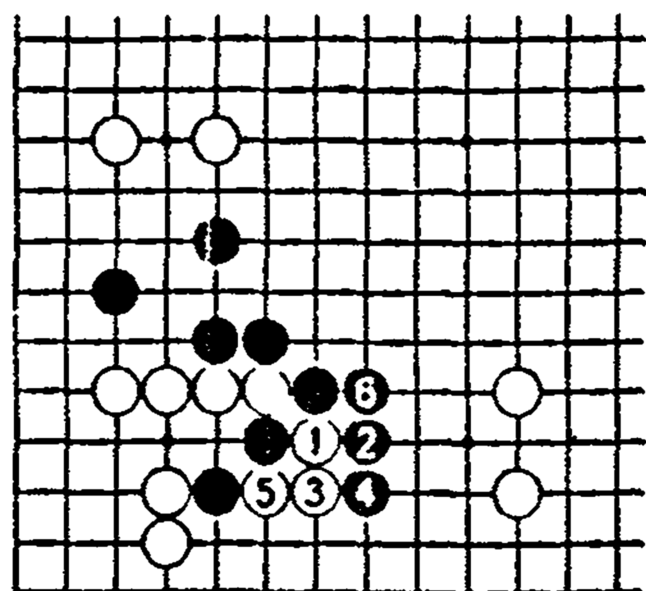
Dia. 2

Д3. Если черные защитятся сверху, то белые наносят атари 2 и соединяются ходом 4. Нижняя группа черных пленная, а верхней по-прежнему грозит опасность (ход белых в "а").

Разрезание на Д2 работает прекрасно, результаты Д2 и Д3 для белых замечательны. Однако не надо делать отсюда вывод, что все разрезания хороши. Если Вы отрежете то, что Вам готовы отдать, разрезание может сыграть отрицательную роль, помогая сопернику усилить позицию.



Dia. 3.

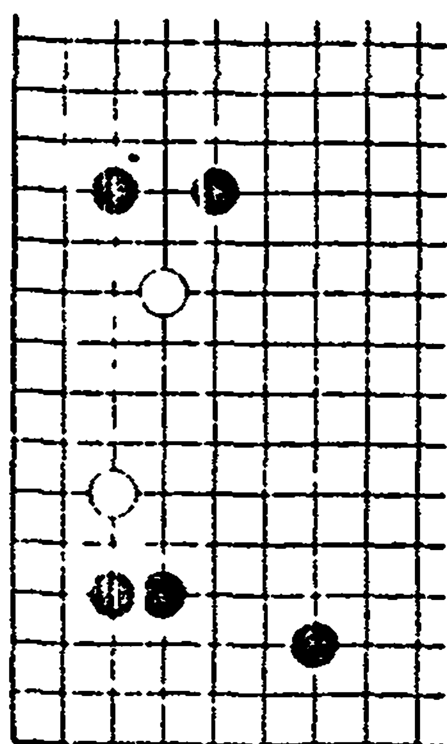


Dia. 4

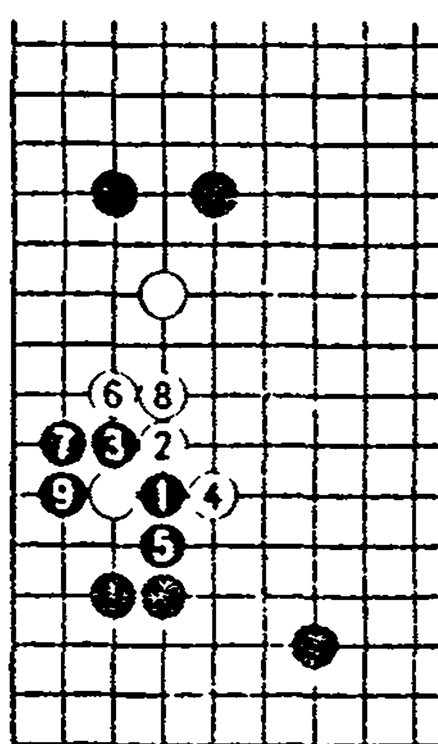
Д4. В данном случае, например, разрезание оказалось довольно скверным. Оба отрезанных камня взяты в плен, но это не очень много, а черные ходами 2, 4 и 6 значительно улучшили свою позицию. Если Вы режете так мелко, то лучше не резать совсем.

Д5. Иногда бывают случаи, когда выгоднее заставить камни соперника соединиться. Приведем пример.

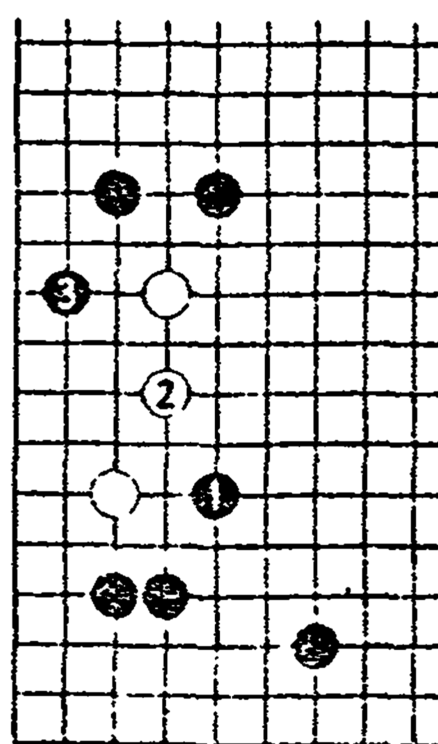
Д5. Черные могут легко съесть I камень, разрезая ходами I и 3, но у белых появилась возможность сыграть 4, 6 и 8 в сэнтэ, получив форму лучше, чем была сначала.



Dia. 5



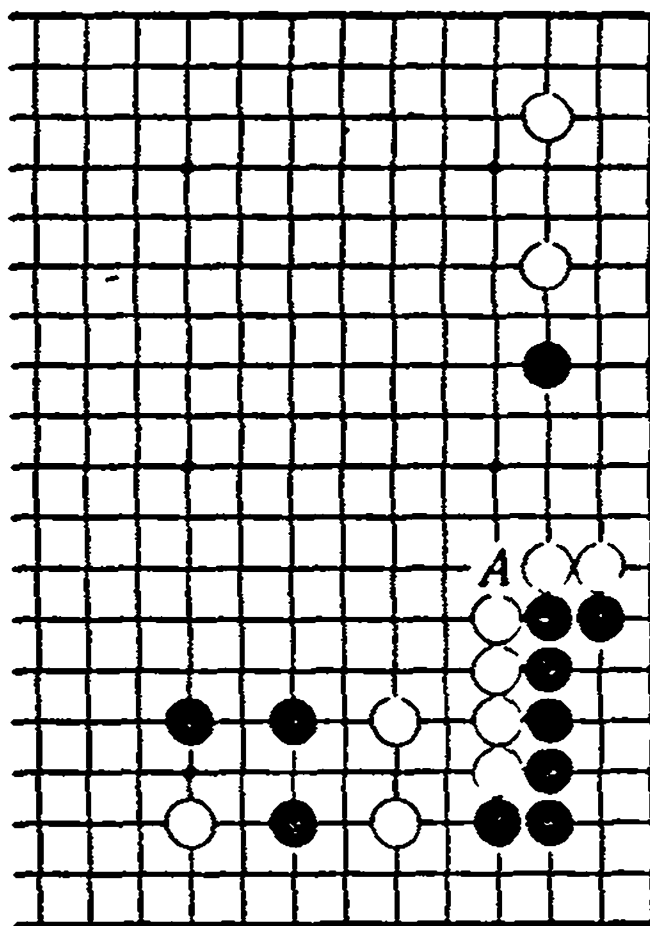
Dia. 6



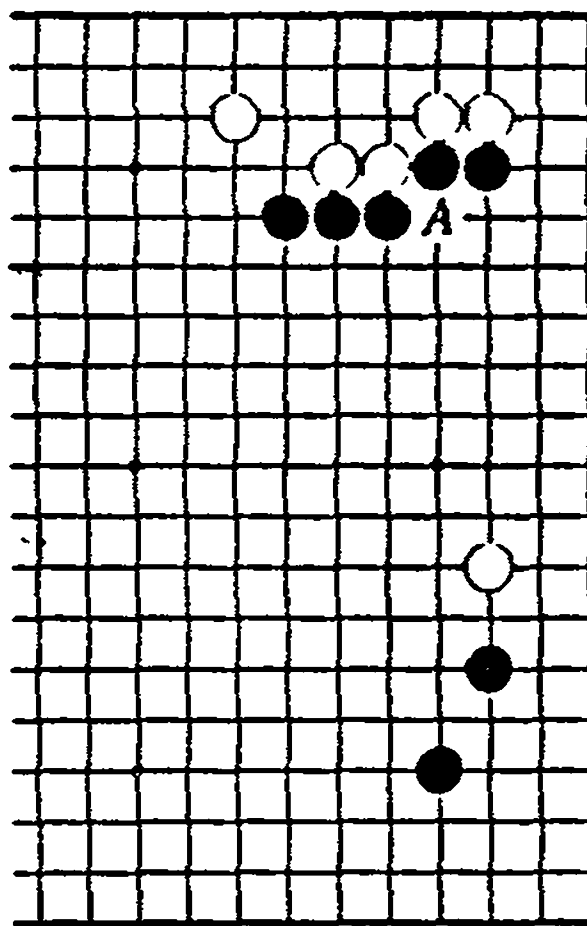
Dia. 7

Д7. Вместо разделения белых камней черные должны заставить соединиться, а затем выбить базу для построения глаз ходом 3, расширяя свою зону и заставляя белые камни убегать в центр.

Можете ли Вы определить, какие случаи разрезания хороши, а какие нет, какая разница между тем, что соперник готов пожертвовать, и тем, что отдавать нельзя? Ниже приводятся 6 примеров разрезания, удачных и нет. Определите, где какие.

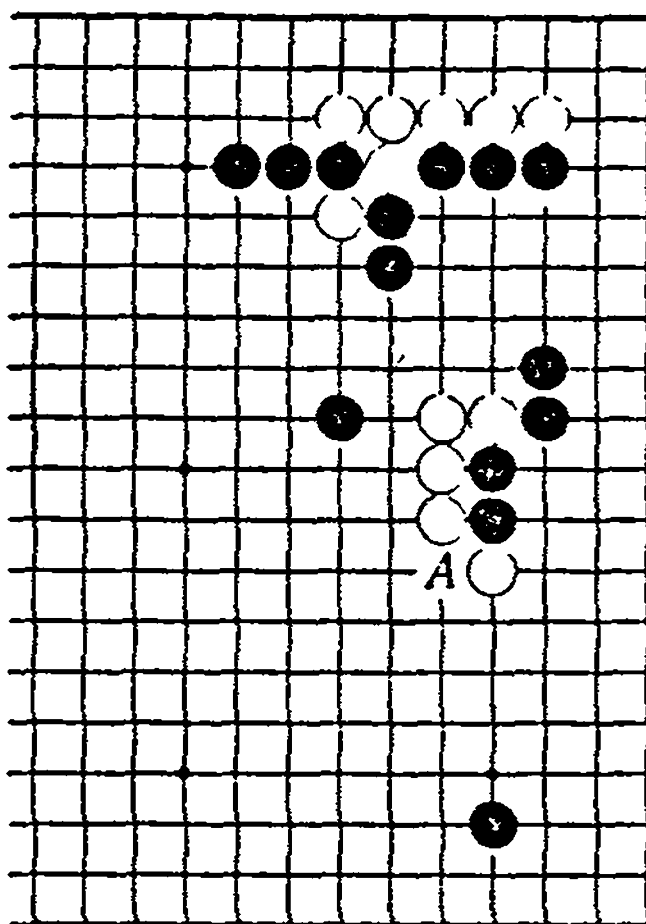


Dia. 8

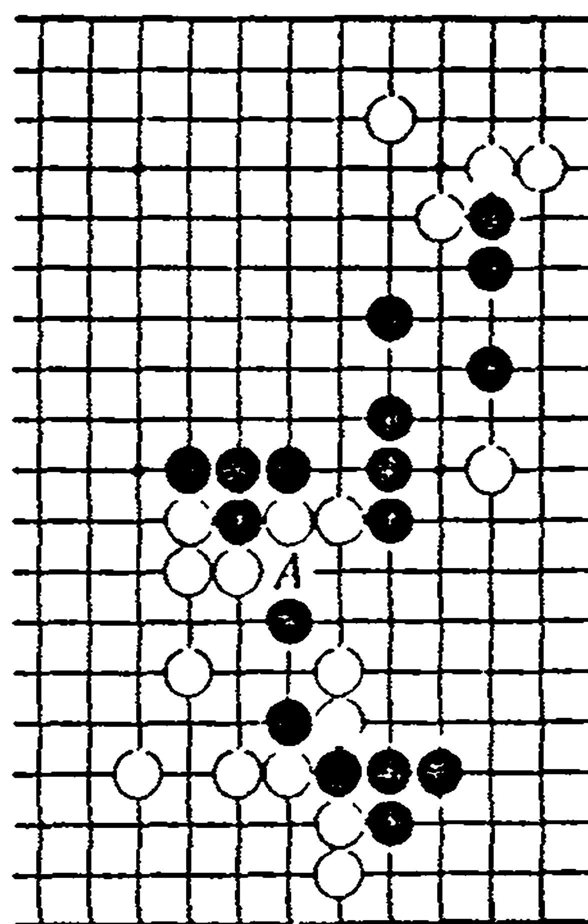


Dia. 9

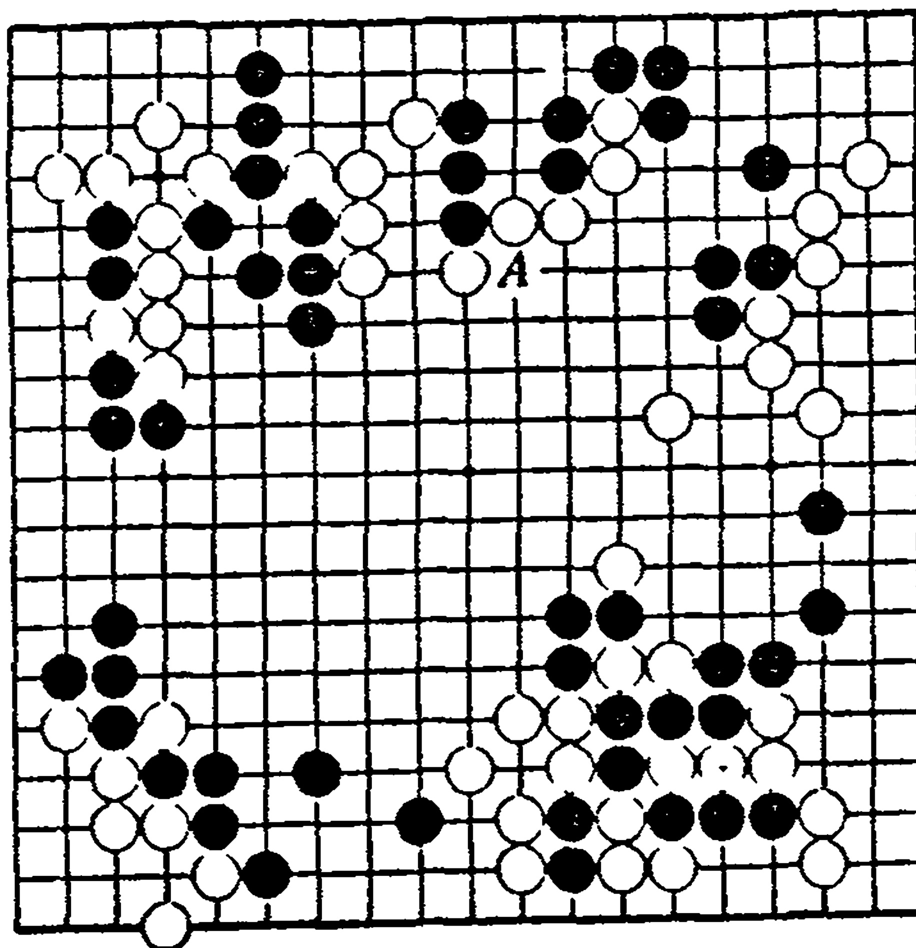
Д8. Стоит ли черным разрезать в А?
Д9. А белым здесь?
Д10. Ходом в "А" черные могут отрезать камень. Стоит ли?



Dia. 10



Dia. 11

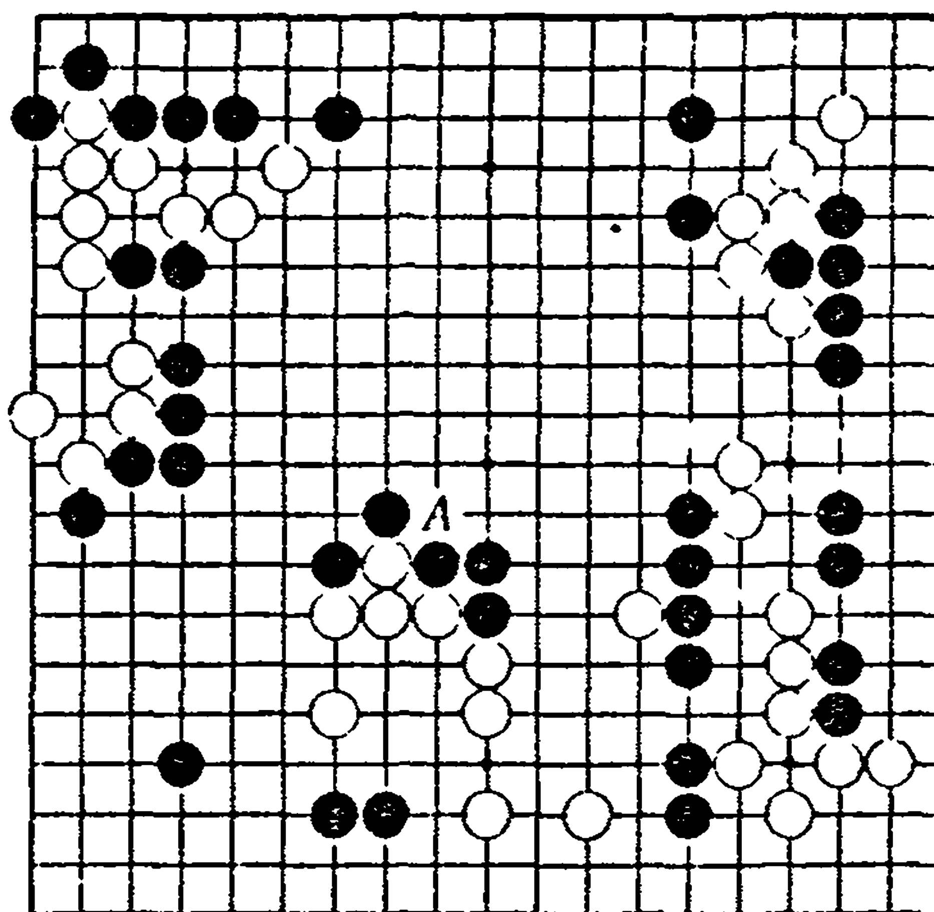


Dia. 12

Д11. В данном случае ходом в "А" будут отрезаны 2 камня.

Д12. Белые камни на верхней стороне слабы. Должны ли черные разрезать ходом в "А"?

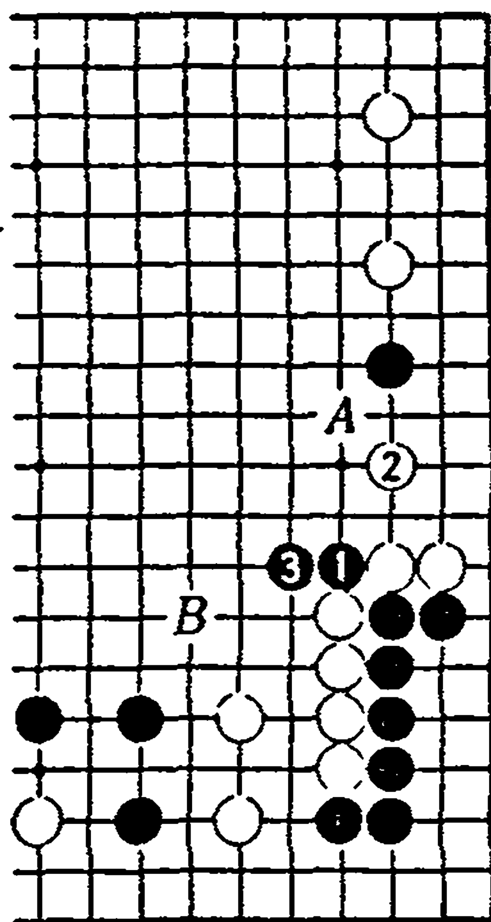
Д13. Стоит ли белым разрезать в "А"?



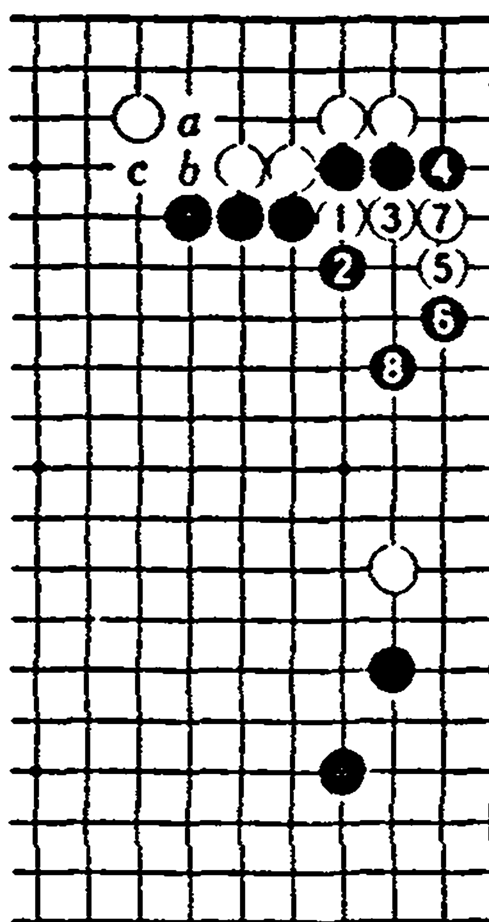
Dia. 13

Д14. Правильно! Ход I - идеальное разрезание. Ни у одной из образовавшихся групп нет простого способа выжить; у белых возникнут серьезные трудности. Ход 3 угрожает продолжением в "А" и "В".

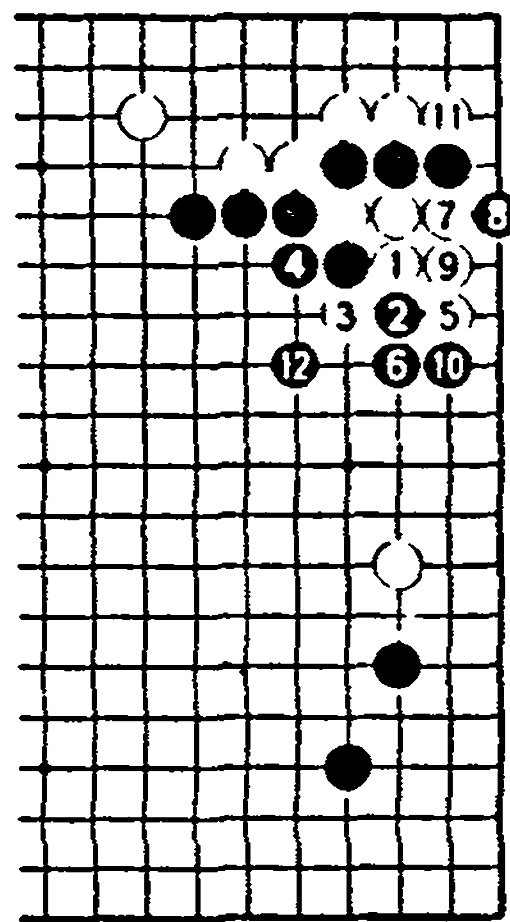
Д15. Плохо! Черные с радостью отдадут 2 камня, добавив даже третий ходом 4 для того, чтобы зажать группу соперника более эффективно. Территория белых в углу увеличилась лишь чуть-чуть, зато потеряна надежда игры наружу. Заметьте, что черные грозят также "а" - "в" - "с" - комбинацией.



Dia. 14



Dia. 15

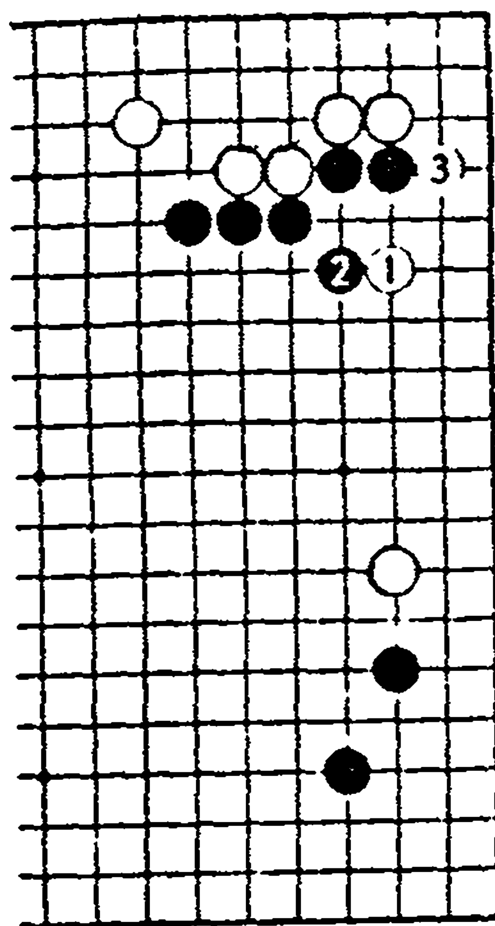

Dia. 16

Д16. Если белые сделают ход 5 на Д15, как I здесь, то влияние черных станет еще сильнее.

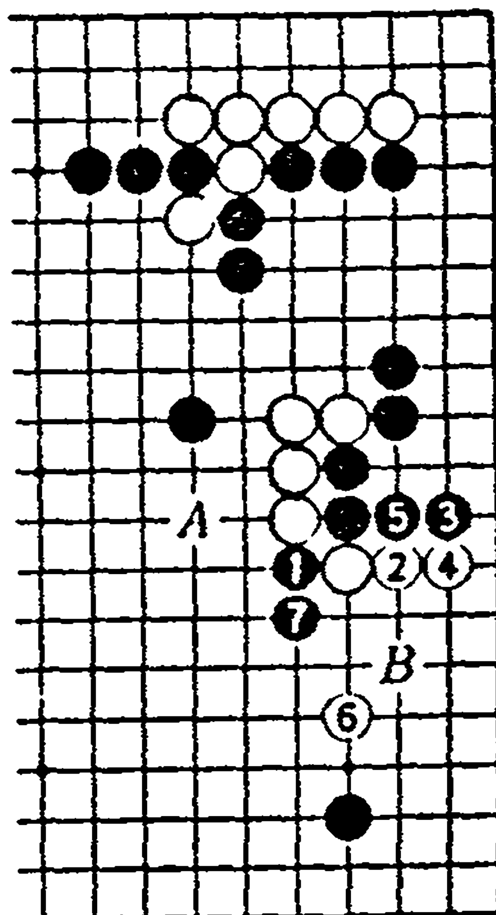
Д17. Вместо разрезания белые должны делать ход I - тэсудзи, уничтожающее глаз. Если черные соединятся 2 (лучший ответ), белые также соединятся снизу ходом 3.

Д18 Правильно! Хотя ходом I черные отрезают только I камень, это - очень важный пункт. Белые пытаются спастись - 2-6, но ход 7 угрожает продолжением в "А" и "В".

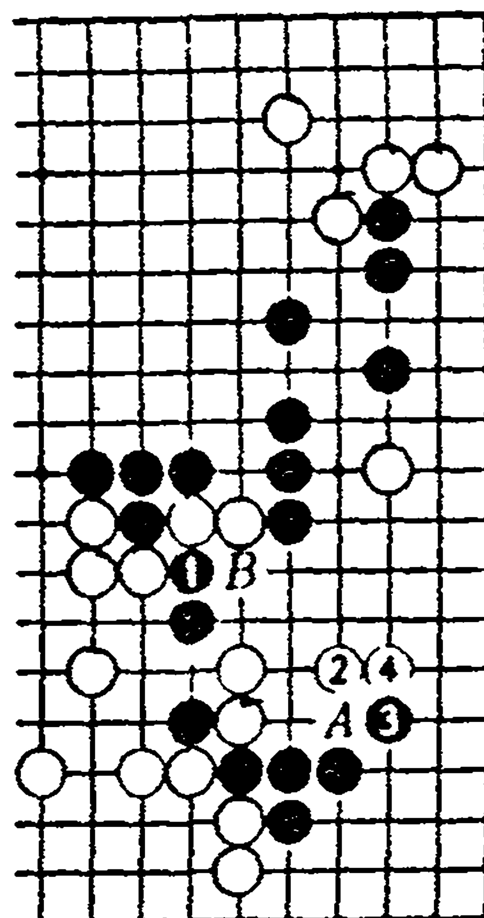
Д19. Плохо! Белые не ответят на ход I и вторгнутся на правую сторону. Они угрожают сопернику неприятностями в углу, а после хода в "А" появляется еще возможность выбегания в "В".



Dia. 17



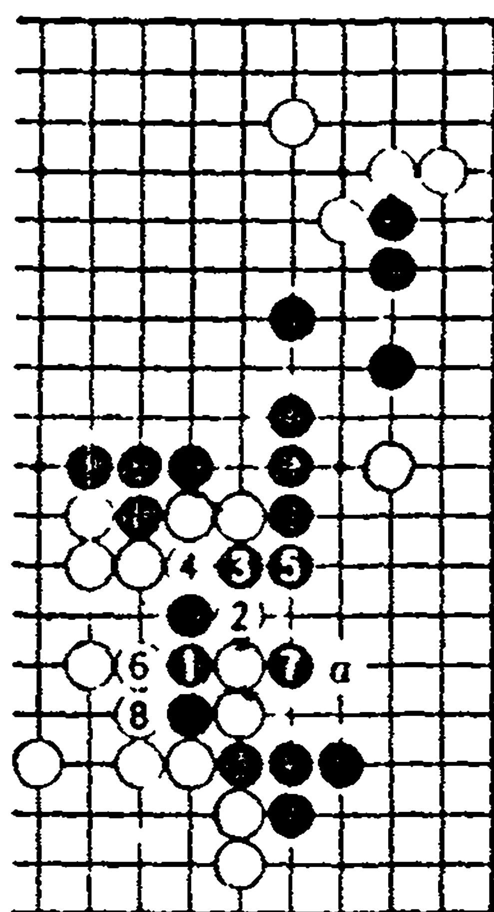
Dia. 18



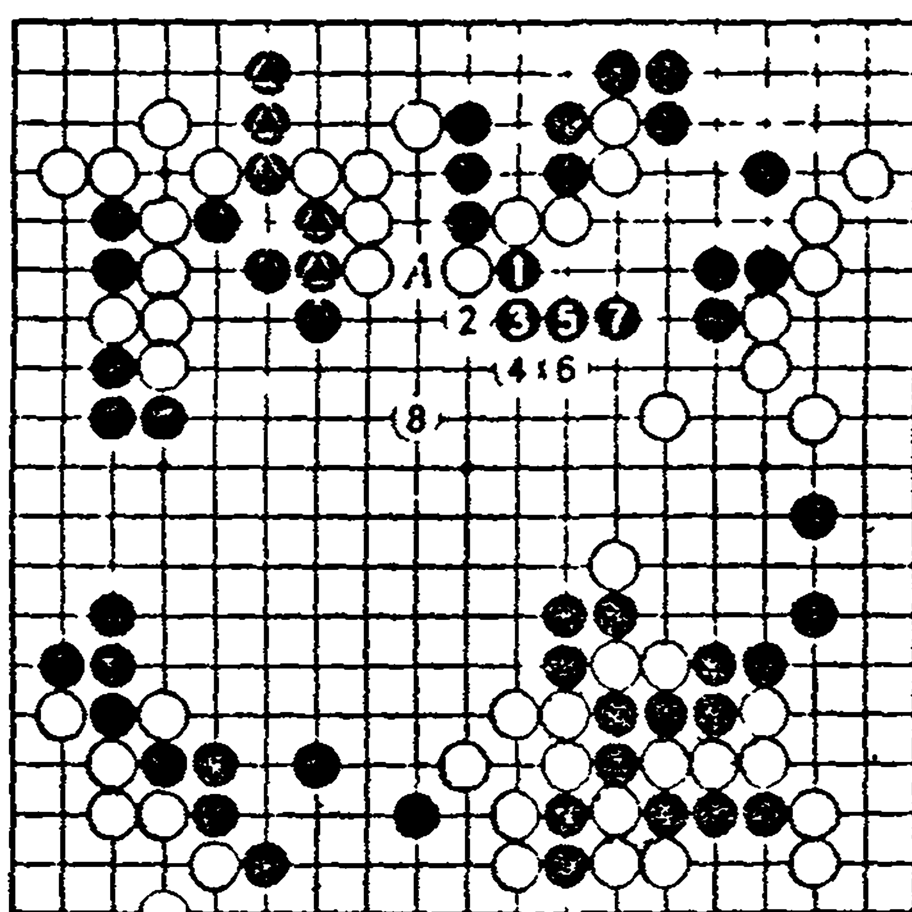
Dia. 19

Д20. Не о разрезании, а о соединении ходом I должны думать черные, чтобы затем пожертвовать 3 камня, отгораживая правую сторону в сэнтэ. В этом случае на ход 2 в "а" черные ответят в "7".

Д21. Плохо! Ход I угрожает продолжением в "А", поэтому белые вынуждены отвечать 2, отдавая 4 камня, что составляет около

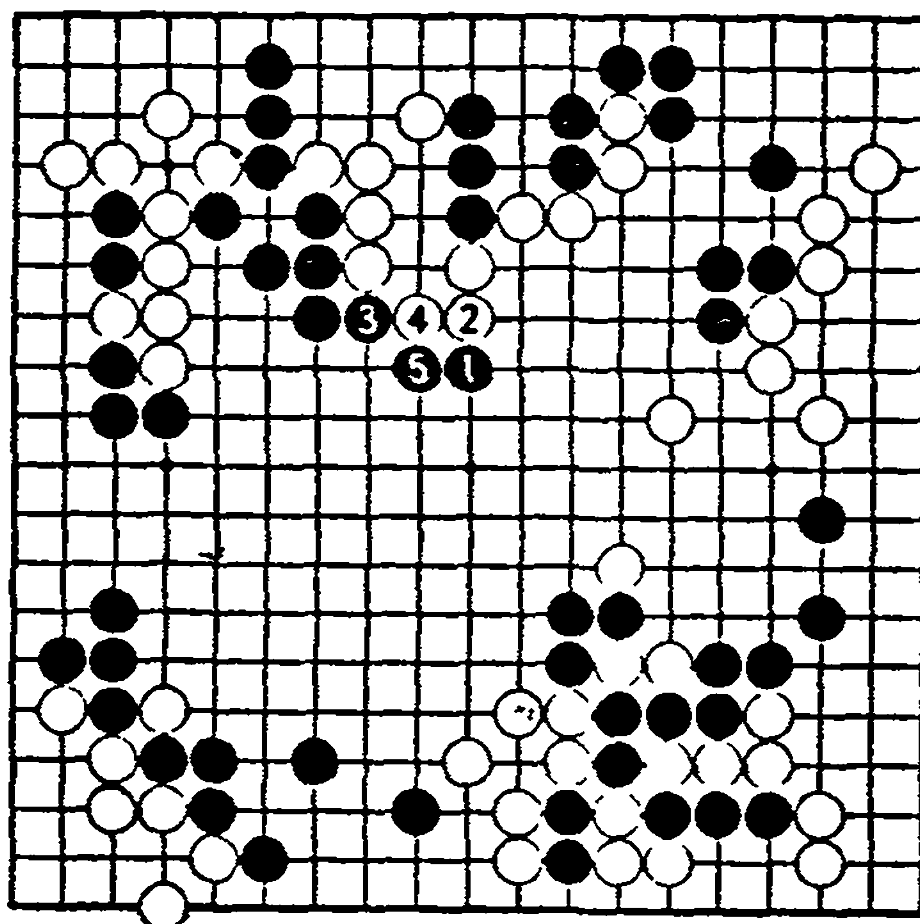


Dia. 20



Dia. 21

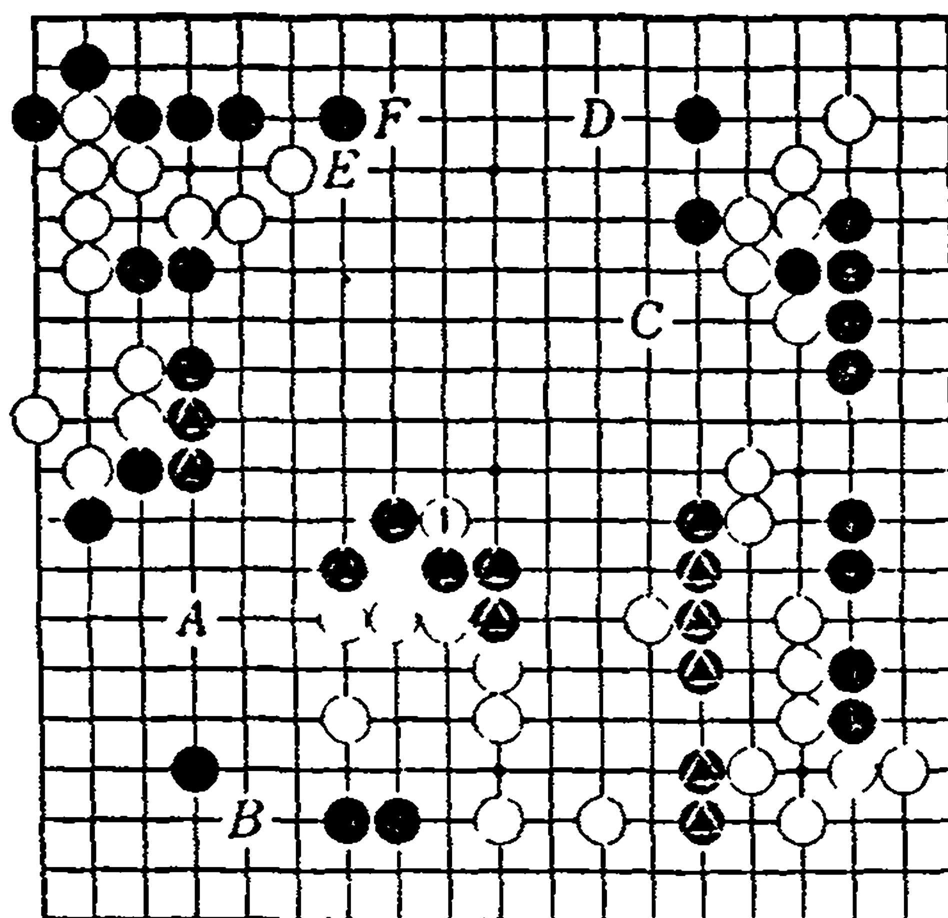
12 очков. С точки зрения баланса территории этого черным еще недостаточно, чтобы выиграть партию, однако, в результате этого варианта уже ход белых 8 начинает угрожать отмеченной группе соперника и гасит влияние, распространяемое стенкой внизу слева. Кроме того, основная часть группы белых надежно защищена.



Dia. 22

Д22. Черные должны были атаковать белую группу целиком. Может быть убить ее не удалось бы, но получилась бы хорошая стенка, которая в сочетании со стенкой внизу слева могла привести к образованию большой территории в центре.

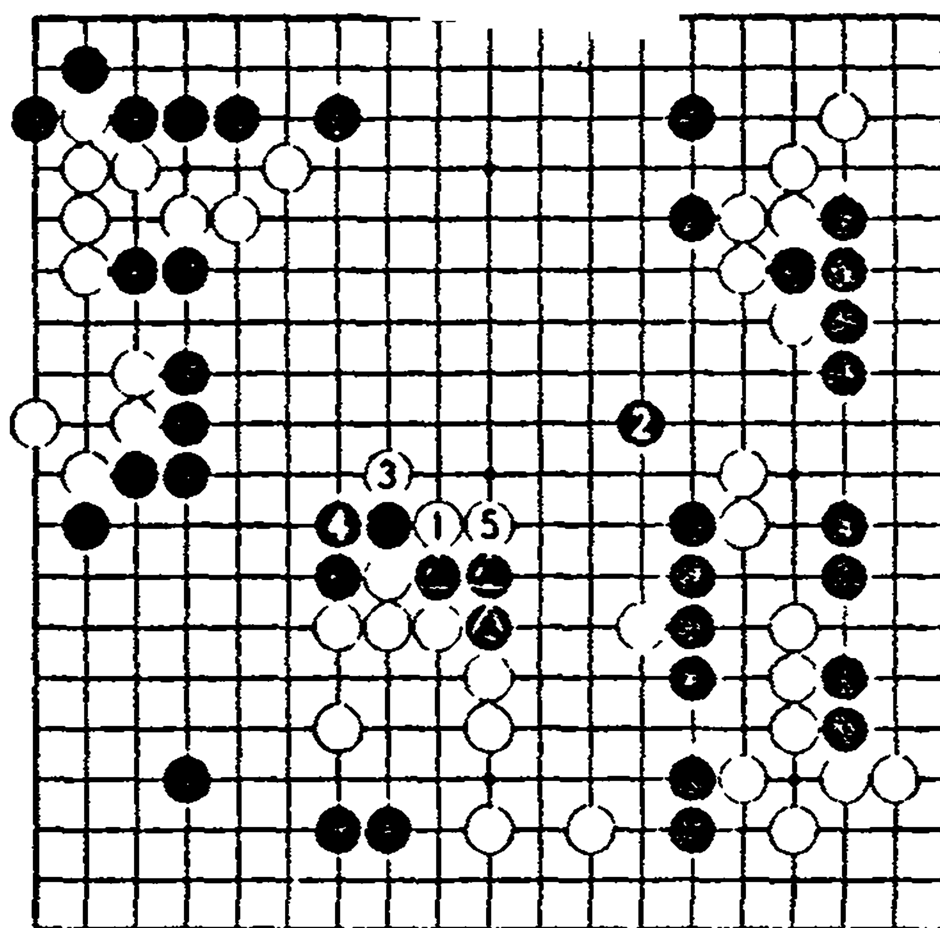
Д23. Правильно! Ситё не проходит, поэтому ход I разделяет все отмеченные черные камни на части, которые можно атаковать. Ни одну из них нельзя съесть, но, как показали дальнейшие события, в перспективе у белых двойные атаки в "А" и "С". Ход в "А" атакует левые отмеченные камни и угрожает вторжением в угол ходом в "В". Ход в "С" угрожает правым отмеченным камням и двум



Dia. 23

камнями на верхней стороне (ход белых в "Д"). Кроме того, у белых есть возможность проведения косвенной атаки в "Е" и "F". Ход I многообещающий.

Эта позиция возникла в партии Исиды Акиры (белые) и Чьена Лзуте, одного из ведущих китайских игроков. В заключение этой главы мы рассмотрим атаку, начавшуюся ходом I, до конца. Заметьте, что белые начинают, можно сказать не имея очков, тогда как у черных территория (или практически территория) почти всюду. Следовательно, если белые выиграют, то их удача станет торжеством возможностей атаки.

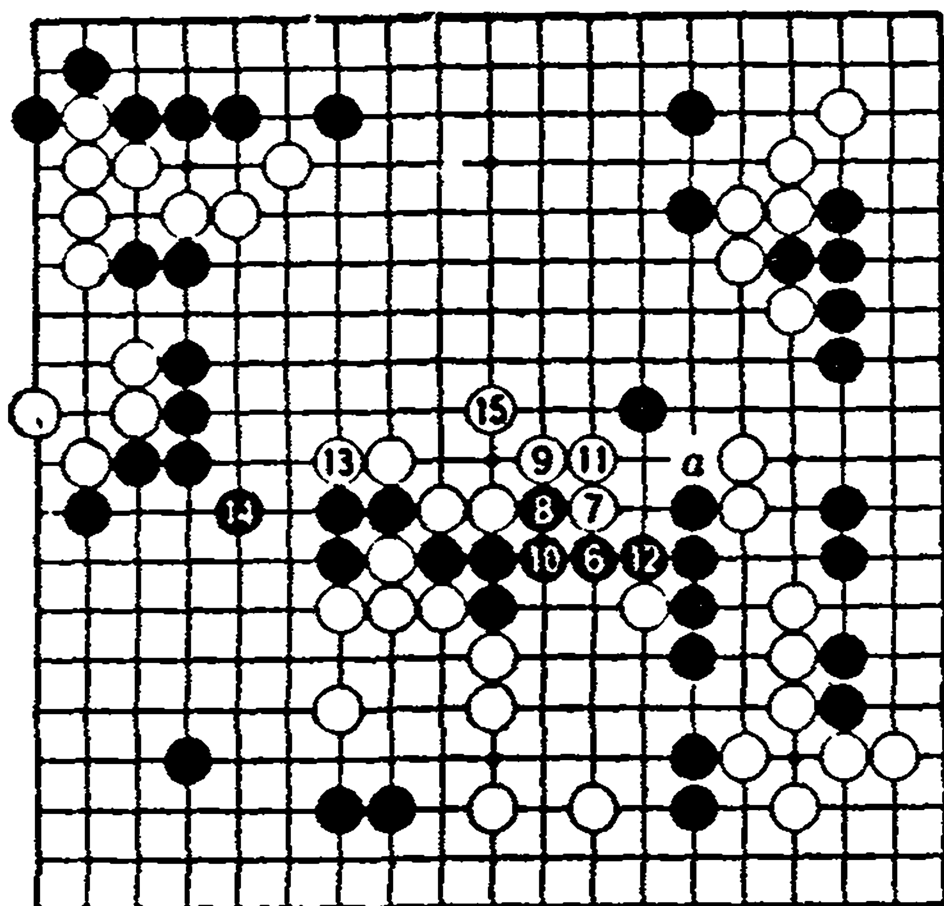


Dia. 24 (1 – 5)

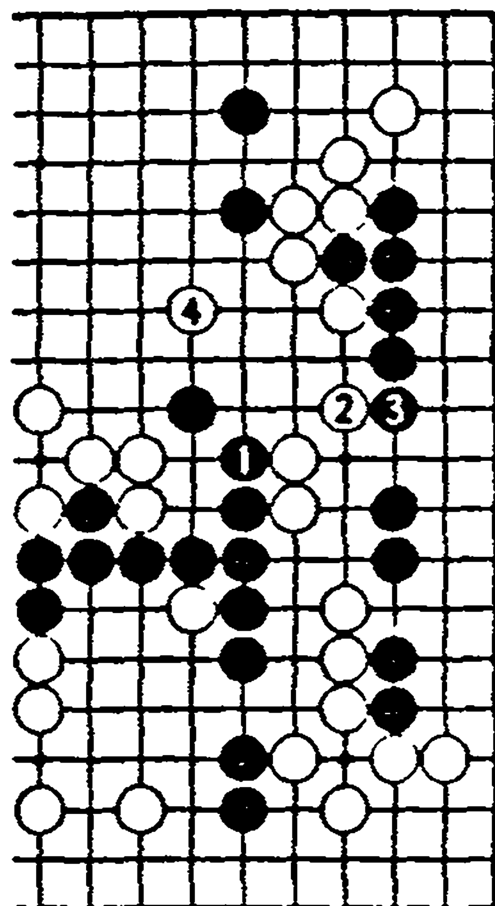
Д24 (I-5). Черные в ответ на ход I поставили сите - блок 2, а белые нанесли атари 3. Белые могли сделать двойное атари в "4", но тогда ответ в "3" уничтожил бы пользу от разрезающего камня I. Ход 3 сделан для того, чтобы этот пункт не заняли черные. Ходом 5 белые угрожают трем отмеченным черным камням.

Д25. Черные защищаются ходом 6, а белые продолжают усиливать разрезающую группу - 7-15. В результате правые камни черных оказались в опасности: глаз нет, а грозит отрезание в "а".

Д26. Один способ защиты - соединение I, но это приведет к двойной атаке ходом 4 - вспомните цели белых при разрезании.



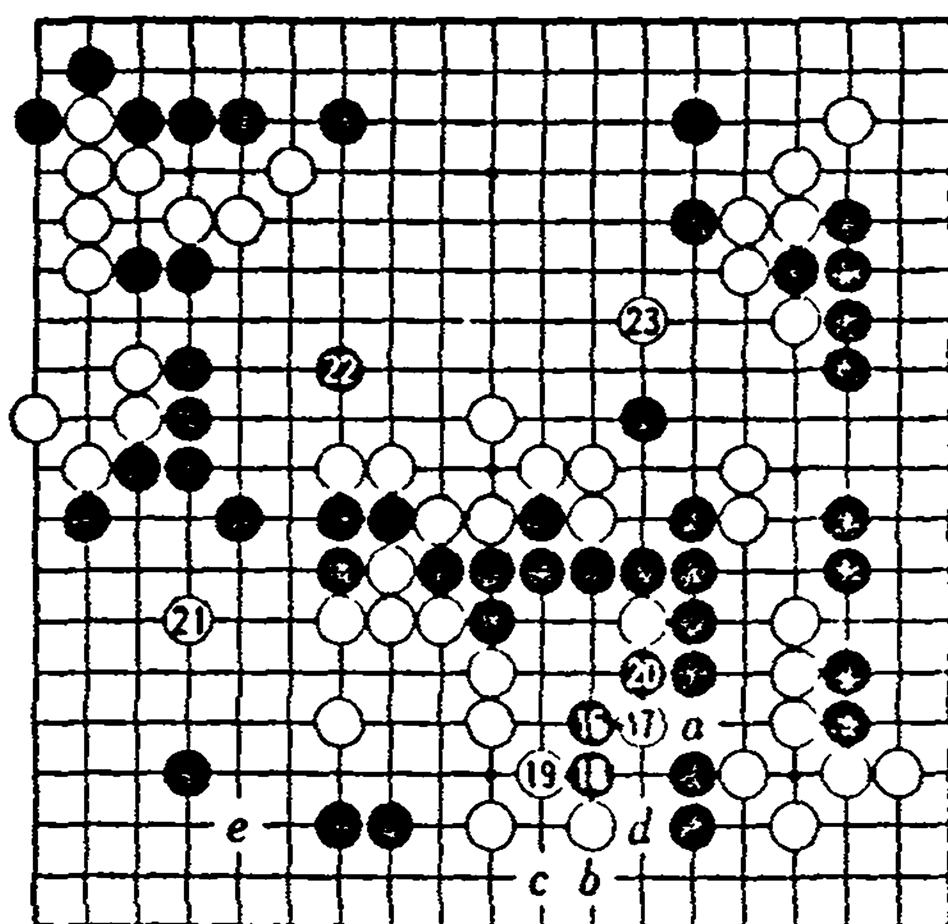
Dia. 25 (6 – 15)



Dia. 26

Д27(16-23). Поэтому черные попытались выжить ходом 16. Ход черных 20 обеспечил один глаз на месте пленного белого камня; второй глаз может появиться на месте наполовину съеденного камня 17. Если белые спасут камень 17 ходом в "а", то возникнет ко за жизнь черной группы: черные в "в", белые в "с", черные в "d".

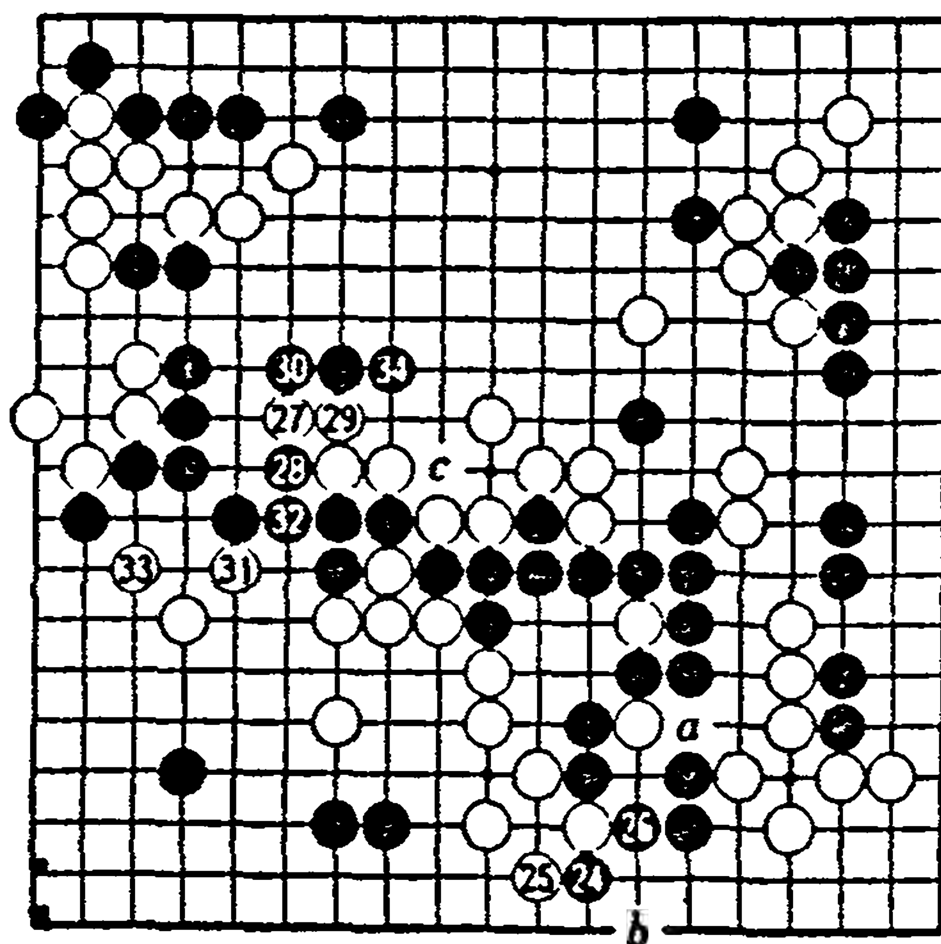
Начать 2 двойные атаки белые предпочли возникновению ко. Ход 21 угрожает продолжением в "е", а ход 23 означает, что группа черных эффективно зажата, после чего ко (в результате комбинации в "а" - "d") стало серьезной опасностью.



Dia. 27 (16 – 23)

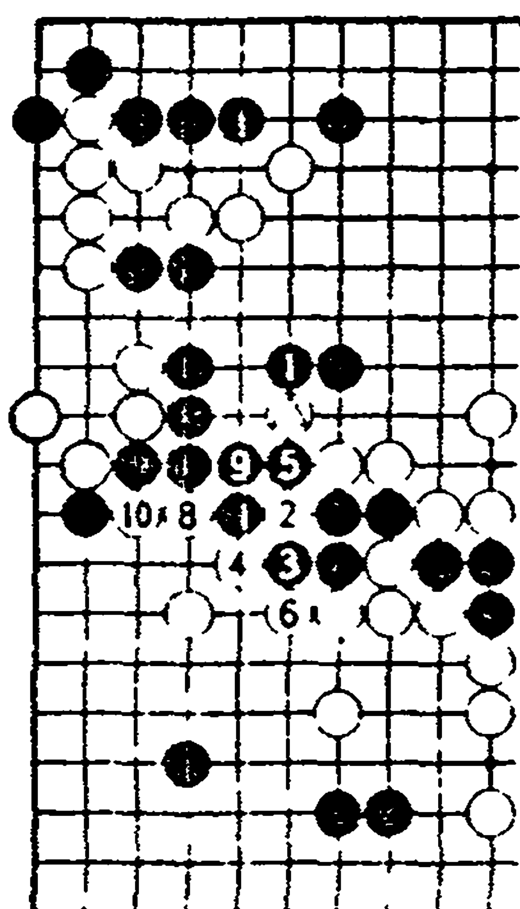
Д28 (24-34). Черные выжили ходами 24-26 (теперь на ход в "а" они могут ответить в "в"), а белые переключились на атаку другой слабой группы - 27-33. Черные не ответили на ход 33 и сыграли в центре - 34. Это хороший ход, так как угрожает разрезанием в "с", но раз на ход 33 не было ответа, то левый нижний угол стал подвержен атаке в значительно большей степени.

Ходы 27 и 31 угрожали вариантом Д29.

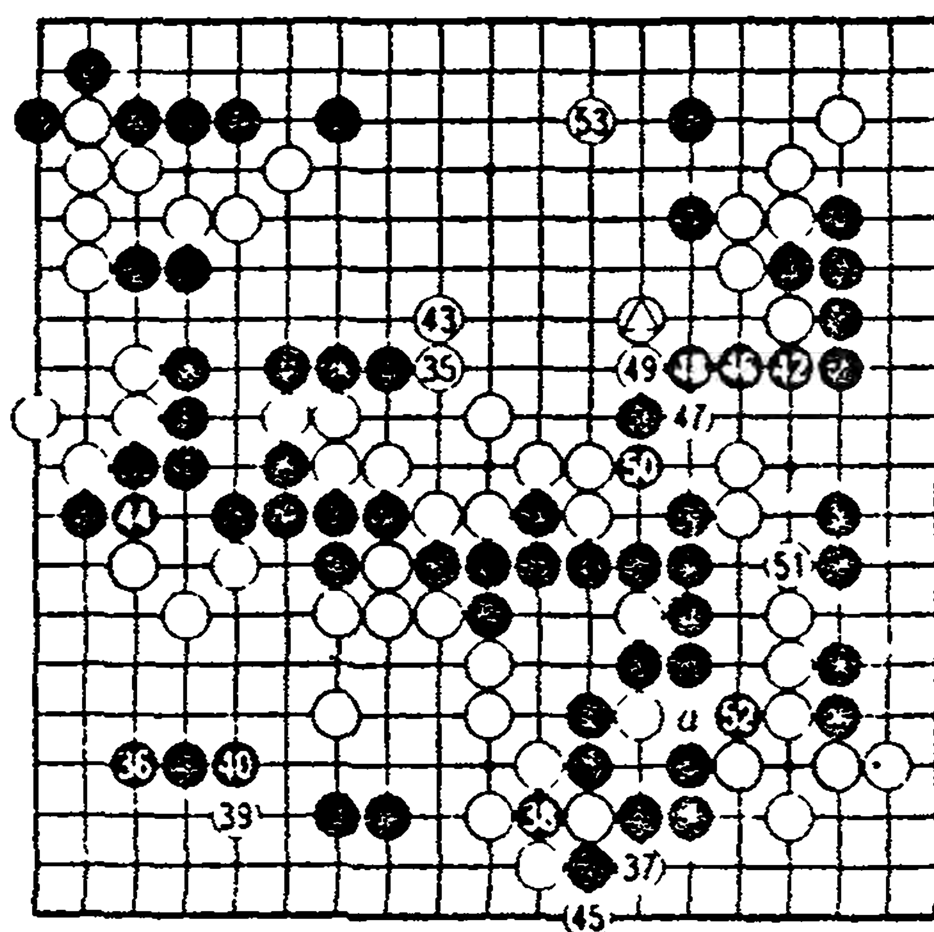


Dia. 28 (24 – 34)

Д29. Если черные ответят 1 на ход отмеченным камнем, то у белых появится возможность разрезания 10.



Dia 29
7 connects

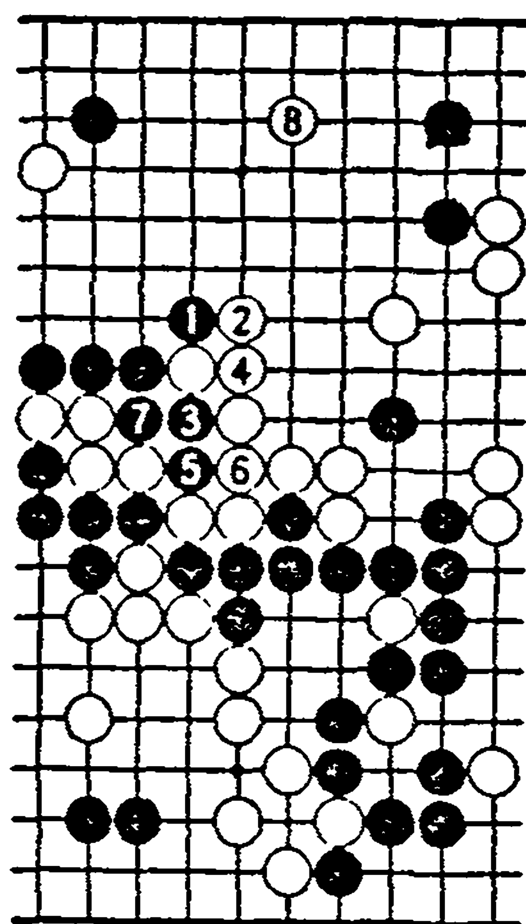


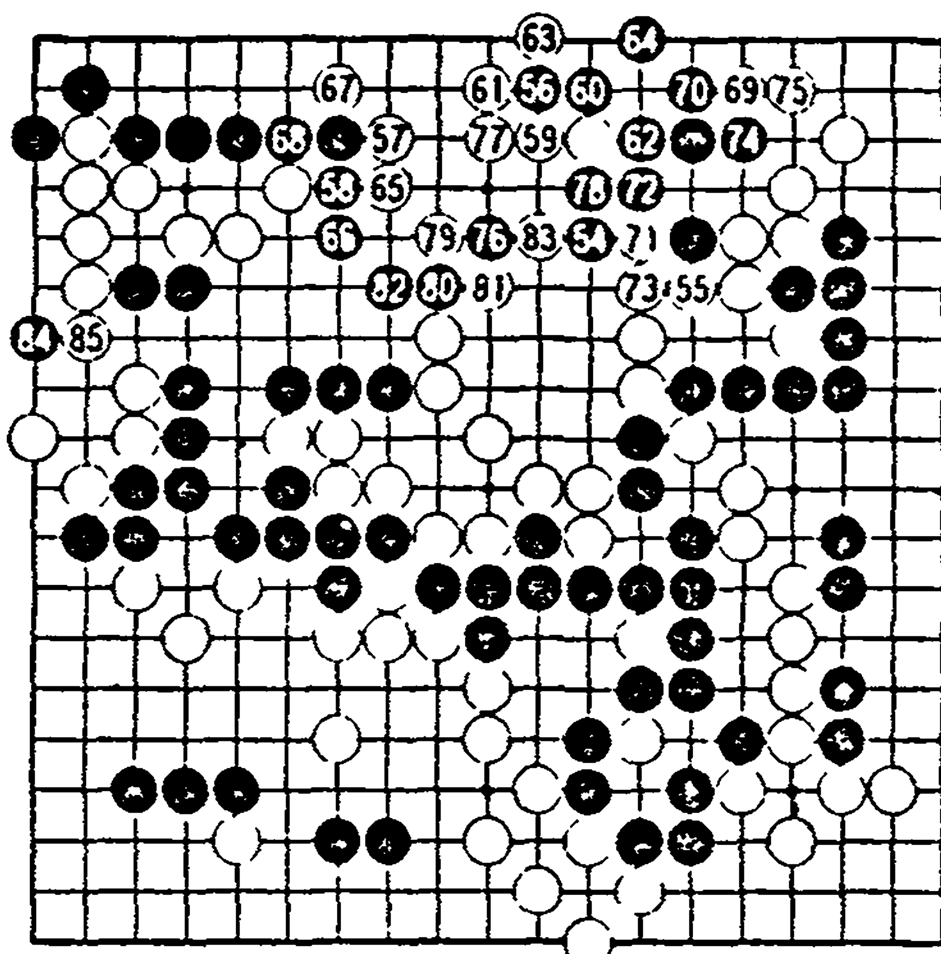
Dia. 30 (35 – 53)
41 takes ko

Д30 (35-53). Следующими ходами белые защитились в центре, а черные в левом нижнем углу. Теперь белые решили начать ко на нижней стороне и пошли 37. У них очень много ко-угроз, начиная с хода 39. Соединившись 44, черные предложили начать ко за жизнь групп обоих соперников ходом в "а", но белые отказались, съев камень. После этого группа белых вне опасности, а черные вынуждены выжить - 52.

Пока что все атаки белых немного им принесли очков, но сами атаки становятся все более непосредственными. Ход 53 - смертельный удар. С учетом наличия отмеченного белого камня и камня 43, позиция двух черных камней крайне плоха.

Д31. Заметим, что вместо хода 36 на Д30 черные могли съесть 4 камня ходами 1-7, но теперь и левый нижний угол остался бы незащищенным, и белые взяли бы в плен 2 отмеченных камня ходом 8.


Dia. 31


Dia. 32 (54 – 85)

Д32 (54-84). На этой диаграмме показан финал. Черные сдались после того, как потеряли группу вверху. Обратите внимание, что косвенная атака 57, 65 и 67 очень помогла белым. Ход 57 - ход-вопрос. В зависимости от ответа белые может быть пошли бы 59 в "60".

Глава 3

АТАКУЮЩИЕ ХОДЫ

В предыдущей главе мы рассматривали стратегию атаки. В данной мы обратимся к технике реализации стратегических идей.

Не делайте ходов вплотную

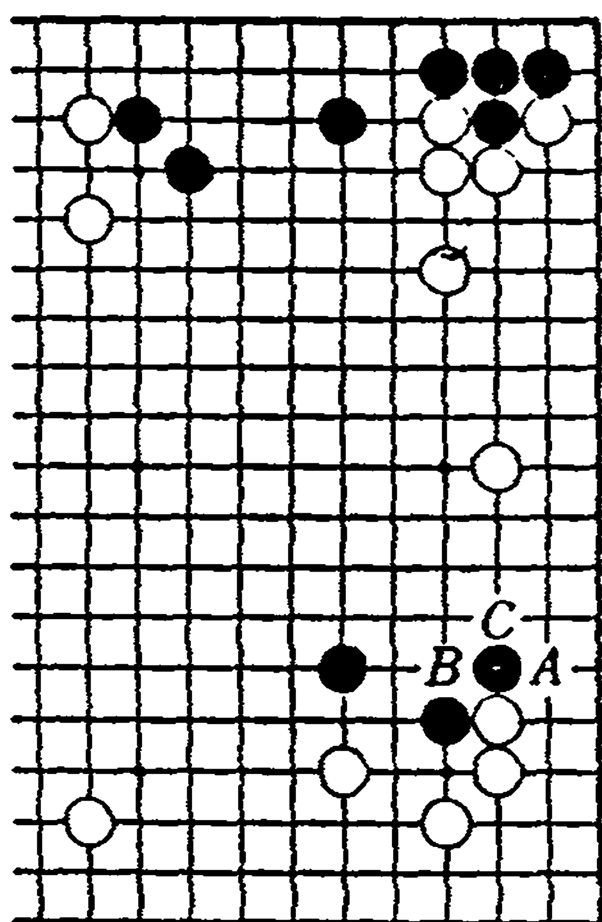
В людских единоборствах победа достигается в основном за счет контакта силы с атакуемым. Так, у боксера основное средство атаки - удар, у борца - захват. Без этих средств они не могли бы ничего добиться. Армии Цезаря использовали мечи, копья и стенобитные орудия - оружие, требующее непосредственного соприкосновения - в войне с галлами. Современное оружие (бомбы, ракеты) сохранило идею нанесения в конечном итоге сильного непосредственного удара.

Исходя из этого, начинающий игрок может предположить, что наиболее сильные атакующие ходы в го - контактные, непосредственно соприкасающиеся с атакуемыми камнями. Эта догадка может быть подкреплена ощущением, что ходы соперника вплотную приносят больше всего неудобств. "Разрезай и сражайся",- вот что становится основой стиля игры, "играй вплотную" - лозунгом. Эта тенденция весьма опасна, так как неверна.

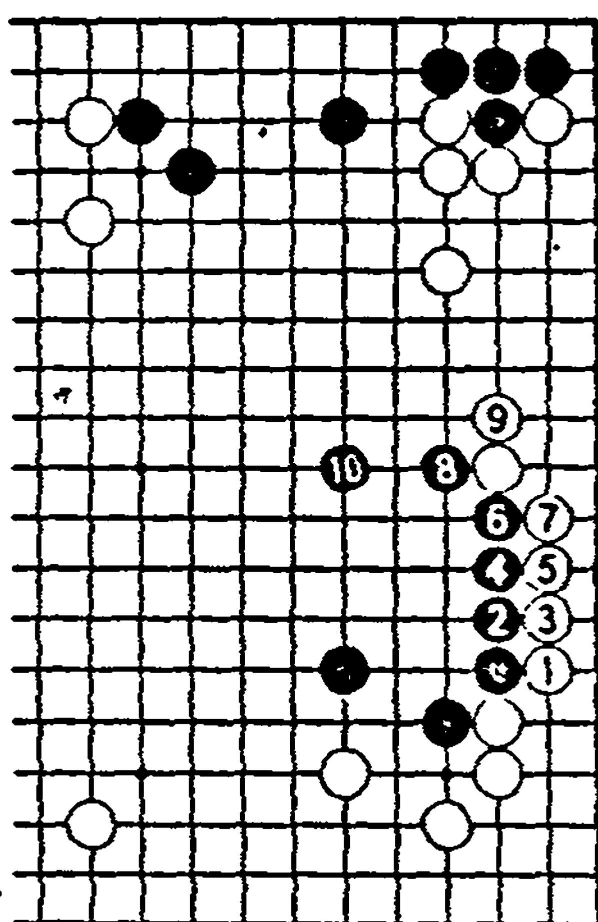
Вы можете посмотреть примеры предыдущей главы и оценить процент случаев, когда атака начиналась ходом вплотную. Это будет полезный эксперимент. За исключением разрезаний игра вплотную почти не встречалась, да и в остальных случаях это были примеры косвенных атак, когда в соприкосновение входили не с той группой, которую атакуют. Это не случайно. Интуиция начинающих в данном случае неверна - один из основных принципов го гласит: атакуй издали.

Причина этого проста: играя вплотную, Вы заставляете соперника укрепляться (соединяться, вытягиваться и т.д.). Это делает контактную игру внутренне противоречивой и поэтому обреченной на неудачу. Кроме того, находящиеся в непосредственной близости с усилившимися груп[illegible] со[illegible]ка, становятся сами слабыми. Максимум на что может р[illegible]ит[illegible]ь игрок, делающий ходы вплотную, - это возникновение схватк[illegible] равными шансами на успех, в которой обе стороны атакуют и защищаются одновременно.

Д1. В качестве примера рассмотрим данную позицию. Белые начинают атаку одинокой черной группы на правой стороне. Что произойдет, если первый ход будет сделан в непосредственном соприкосновении в пункты "A", "B" или "C"?



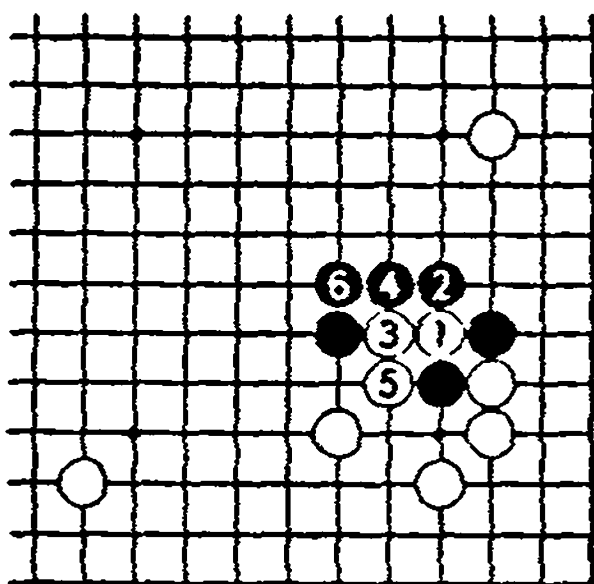
Dia. 1



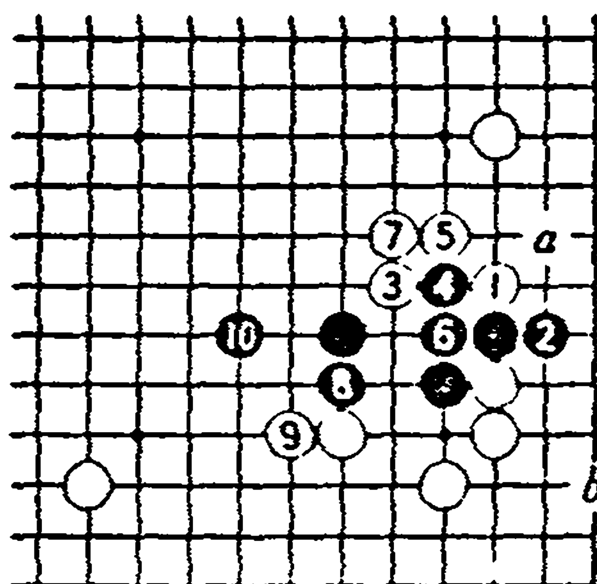
Dia. 2

Д2 ("A"). Предположим, что белые играют ханэ 1. Далее можно соединиться по левой стороне, но пока они ползут по второй линии, черная заброшенная группа набирает силу, очки, получает хорошую форму. Это один из худших вариантов для белых.

Д3 ("B"). Рассмотрим разрезание 1, но это как раз тот случай, когда разрезать не стоит, так как соперник готов отдать одну из частей. Черные играют 2-6. При этом они не получили ни зоны, ни формы для построения глаз, зато укрепились. Белые захватили в плен 1 камень - небольшая потеря для черных.



Dia. 3



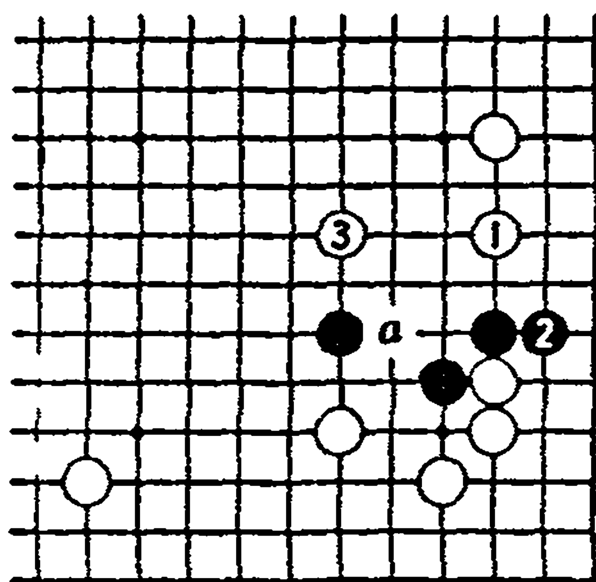
Dia. 4

Д4 ("С"). Третий вариант - "взятие в тиски" I - представляет наибольший интерес из ходов в непосредственном соприкосновении, так как существенно портит форму черных. Но и в этом случае черная группа усилилась после ходов 2-10. Камень белых I остался слабым. Кроме того, появление камня 2 приводит к большому (около 20 очков)сэнтэ ёсэ (конечно в конце игры) ходами в "а" и "в". Ходом I белые переборщили, вынуждая соперника занимать пункты, на которых им не хотелось бы видеть чужие камни.

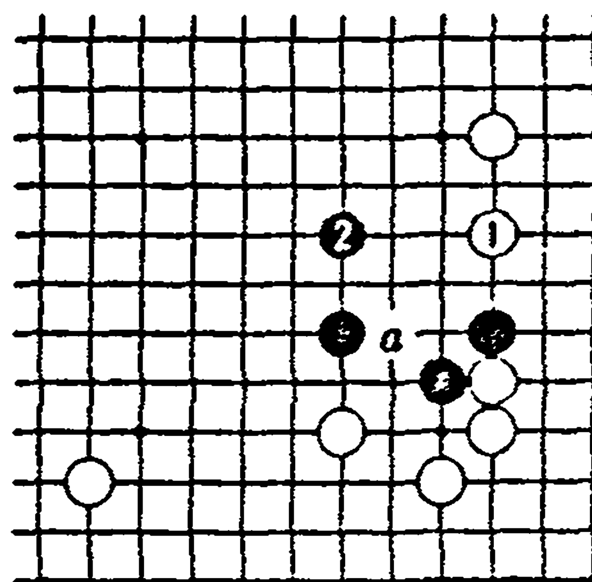
Ни один из ходов вплотную не принес хороших результатов. Как же должны были атаковать белые?

Д5. Надо было атаковать издали. Для сравнения с предыдущей диаграммой предположим, что черные спустятся 2. Белые выпрыгнут 3. Результат похож на Д4, но есть 2 существенных отличия. Во-первых, черная группа много слабее (грозит, например, ход белых в "а"). Во-вторых, камень белых I не слабый, а сильный. Результат намного лучше для белых.

Д6. Черные скорее всего не будут спускаться, а сыграют в центре, защищаясь одновременно от угрозы в "а". И в данном случае результат для белых лучше, чем на Д2-Д4. Черная граппа по-прежнему слаба, ей негде строить глаза.



Dia. 5



Dia. 6

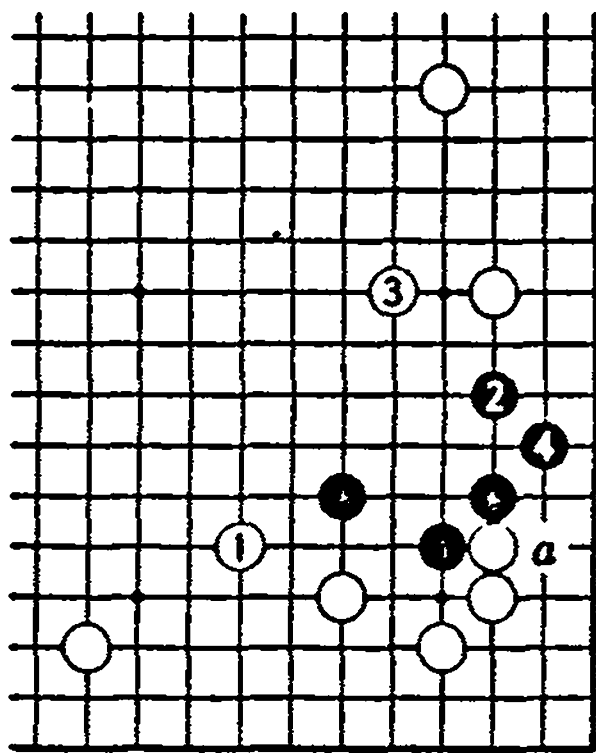
Данный пример иллюстрирует общее правило. Атака вплотную обречена на неудачу. Невинная, на первый взгляд, атака издали намного эффективнее.

Находи ходы, содержащие угрозу.

Избегать игры вплотную - не значит, однако, атаковать серьезно и опасно. Го не так просто, требования к каждому ходу очень высоки. Атакующий ход должен содержать угрозу, он должен быть сделан в ключевой для группы соперника пункт. Только таким образом Вы сможете создать для партнера настоящие трудности, в то время как игра вплотную - поверхностный подход к атаке.

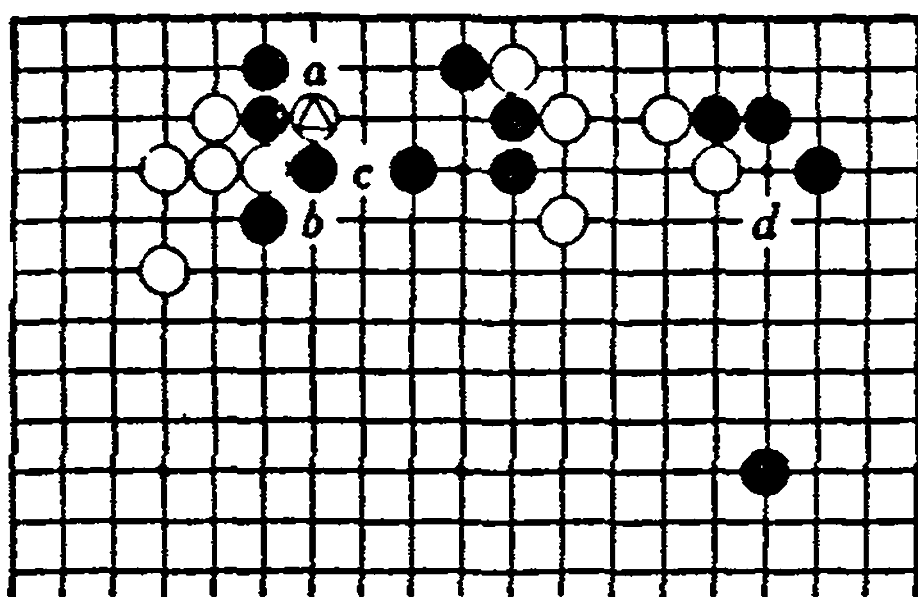
Д1. Может показаться странным, что в предыдущем примере белые не сделали ход 1, расширяющий зону на нижней стороне. Это выглядит логичным, согласующимся со стратегическими идеями, но более глубокий анализ показывает, что ход 1 не содержит угрозы. Ходом 2 черные обеспечивают себе жизнь (на продолжение атаки ходом 3 они ответят 4). Больше белые никогда не смогут угрожать группе соперника, а черные даже получили некоторые очки, так как ход в "а" и т.д. - их сэнтэ.

Разница между игрой вплотную и издалека достаточно очевидна; гораздо сложнее определить, насколько серьезную угрозу содержит ход. Попробуйте найти в приведенной позиции атакующий ход.

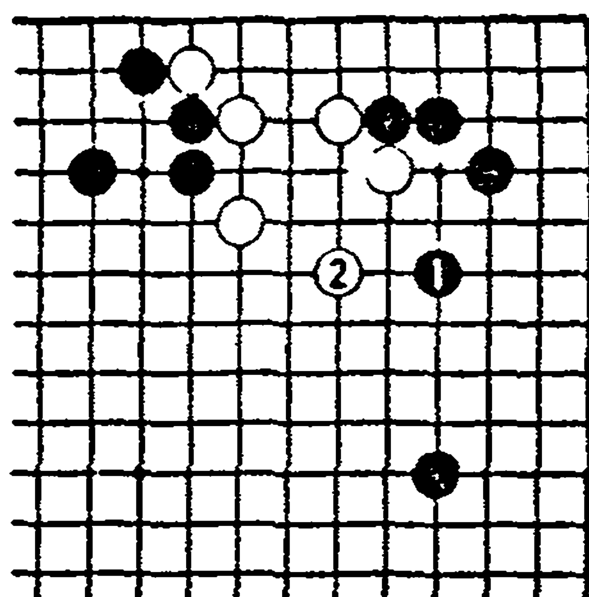


Dia. 1

Д2. Эта позиция появилась в партии Исиды Акиры. Его соперник, игравший белыми, сделал отмеченный ход. Он ожидал ответа в "а", чтобы провести обмен "в" - "с" в сэнтэ, защитив затем группу вверху ходом в " d ". Черная группа на вер[illegible] [illegible]роне не находится, однако, в смертельно[illegible] [illegible]пасности, по[illegible] [illegible]у [illegible]то ожидаемого белыми ответа можно п[illegible] [illegible]ватить инициа[illegible] [illegible]вь[illegible] справа, что и сделал автор. Чтоб[illegible] [illegible]спользовать все [illegible]ож[illegible] [illegible]ти, атака черных должна содержать реальные угрозы. Как надо иг[illegible]?



Dia. 2



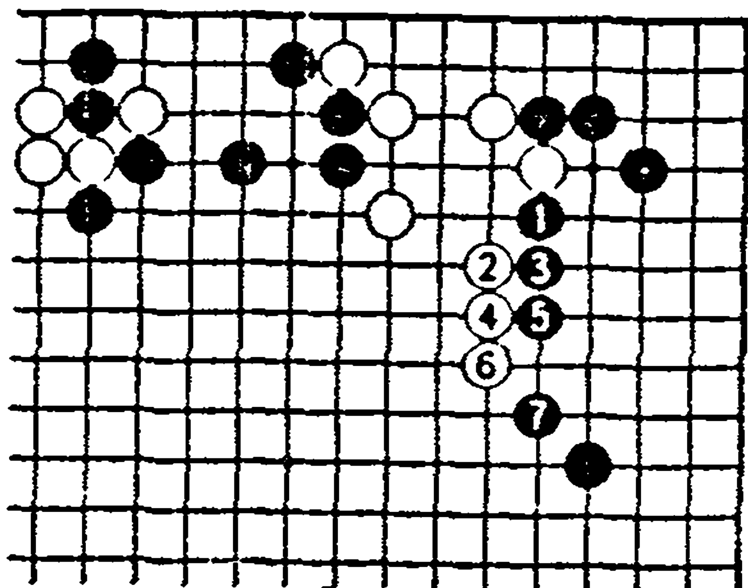
Dia. 3

Д3. Не так. Хотя ход черных I стандартный, белые легко защищаются ходом 2. Черные атакуют в правильном, в общем, направлении, но получают не лучший результат.

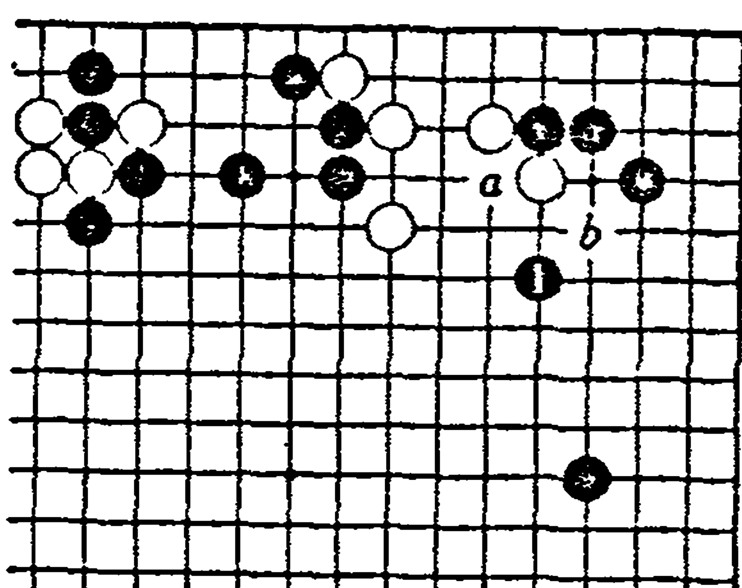
Д4. А как насчет "взятия в тиски? Вы, однако, уже значете, что игра вплотную вряд ли верная. Белые отвечают 2, заставляя соперника гнать белую группу в центр. Черные получили очки, белые укрепились, сохранив сэнтэ. Результат не выгоден черным.

Д5. Наиболее сильная атака начиналась с хода, на I пункт отстающего от двух только что рассмотренных неверных. Сила его угроз состоит в том, что булые не могут прыгнуть как на Д4, и в том, что угрожает разрезание в "а" (возможность хода в "а" ликвидирует также вторжение белых на правую сторону ходом в "в").

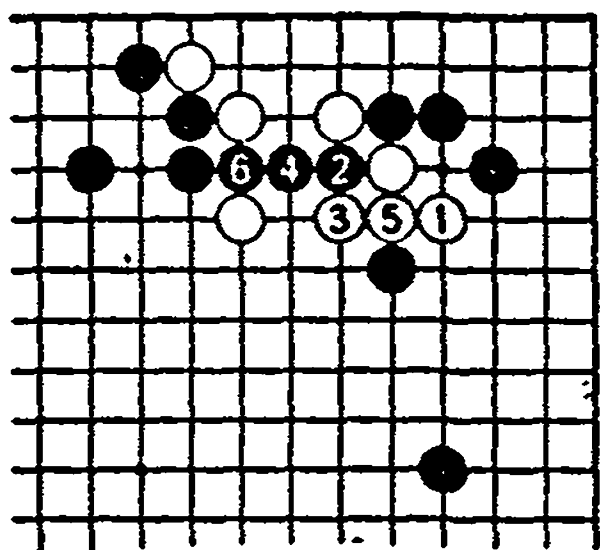
Д6. Если белые все же попытаются, то при этом потеряют часть своей группы; другая же часть будет иметь безглазую форму, находясь под угрозой атаки.



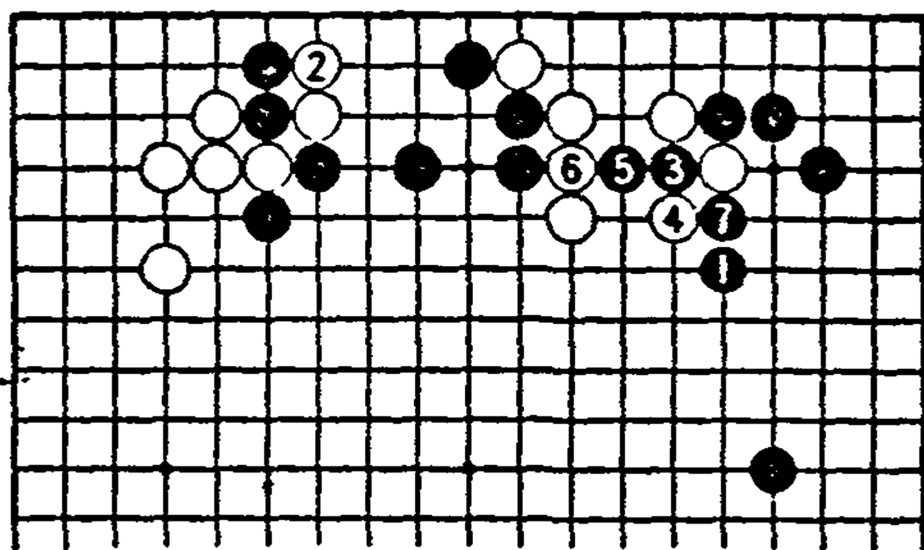
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7

Д7. В партии белые посчитали, что у них нет хорошего ответа на ход черных I, поэтому они пошли 2. Ходы белых 4 и 6 - тэсудзи. Результат хорош для черных, так как группа белых без глаз и плохо развита, а у черных получилась большая зона на правой стороне. Атака получилась удачной.

Поиск ходов типа I на Д5 занимает немало времени, опыт помогает определить, где искать. Спасает тот фактор, что некоторые атакующие ходы встречаются достаточно часто, их можно рассматривать как стандартные варианты. Ниже приводятся 5 наиболее распространенных.

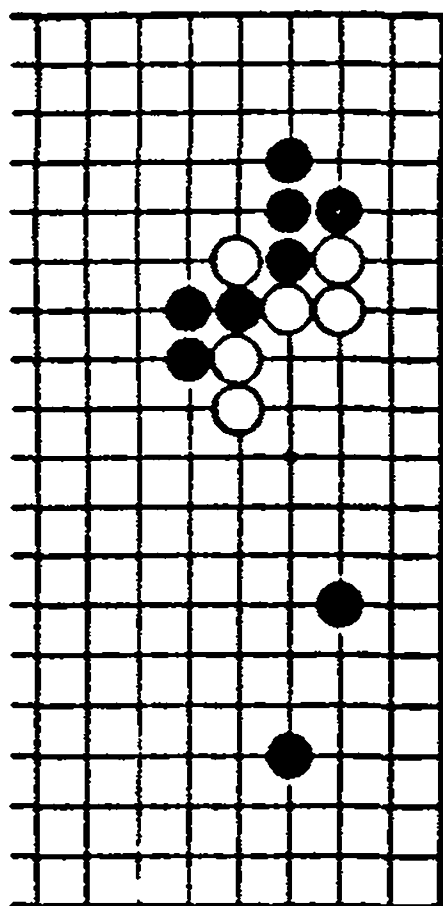
Тэсудзи, уничтожающие глаз

Наиболее сильные атакующие ходы те, которые разрушают пространство для построения глаз групп соперника; и в первую очередь тэсудзи, уничтожающие глаз .

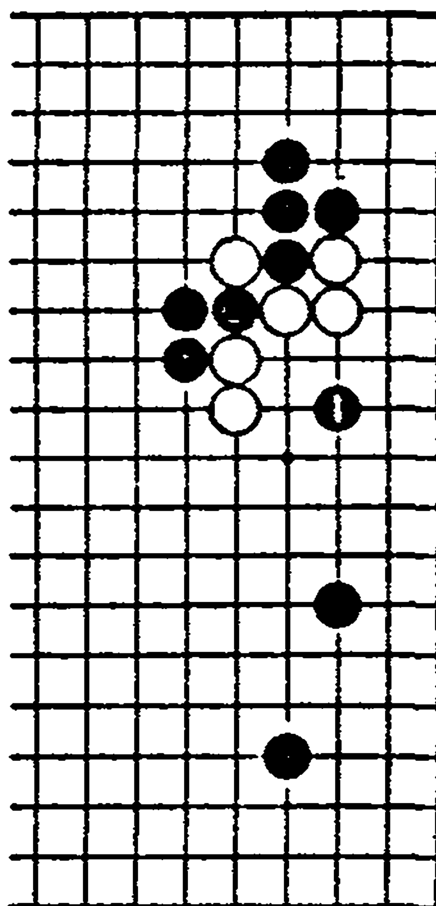
ДI. Ход черных. Как им атаковать белую группу? Ключевой пункт в этом случае хороший игрок должен видеть сразу же.

Д2. Играя I, черные занимают важнейшую точку. В сочетании с отмеченным камнем этот ход образует тэсудзи, уничтожающее глаз.

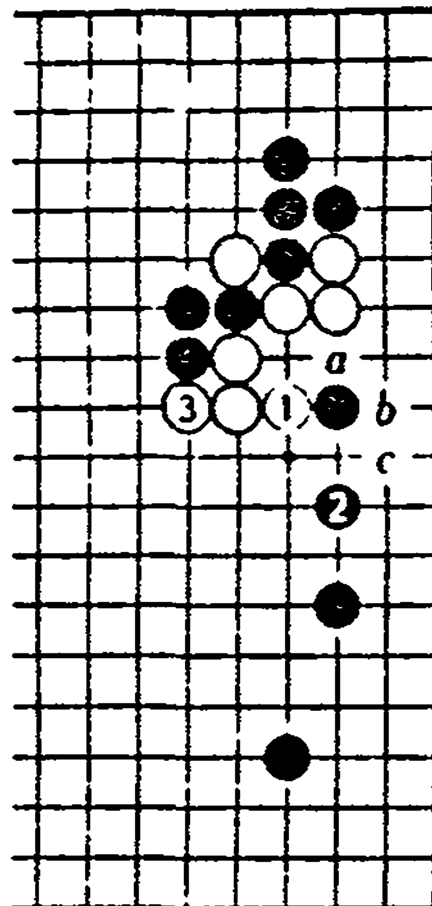
Д3. Ход I - стандартный ответ белых. Черные отпрыгивают - 2, создавая трудности сопернику в получении базы. Ход белых в "а" ничего не дает, так как черные ответят в "в". Ход белых в "в", черные в "с", белые в "а" - лучше, но на стороне только I глаз. Приходится убегать в центр - 3.



Dia. 1



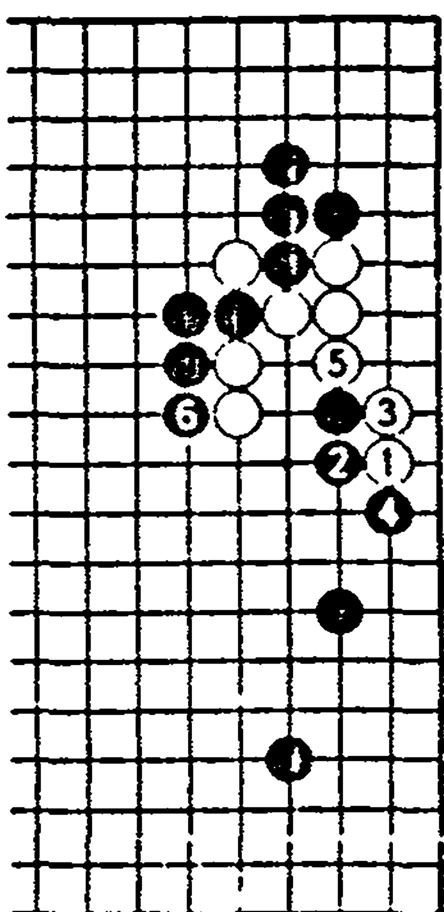
Dia. 2



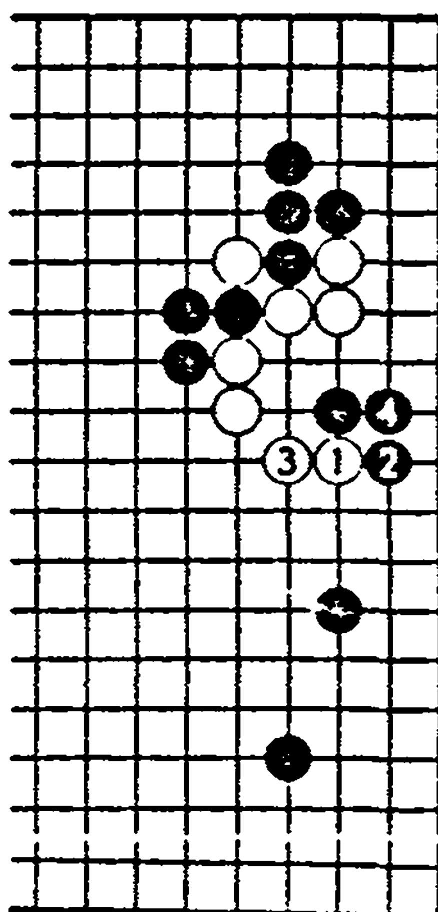
Dia. 3

Д4. "Ход в точку" - ход I - возможен, но сомнителен, так как ходами 3 и 5 жизнь белой группы не обеспечена, а черные успели пойти 6.

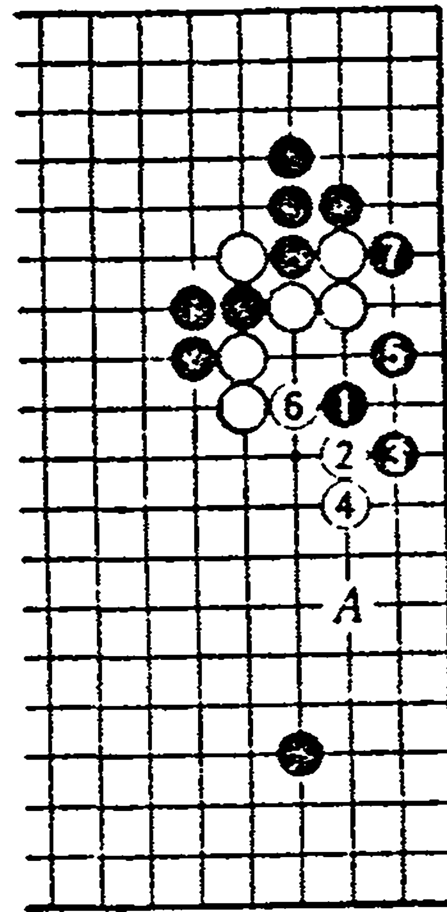
Д5. Атака снаружи также сомнительна. После ханэ 2 и соединения 4 черные угрожают разрезанием. Белые не получили ни одного глаза на стороне.



Dia. 4



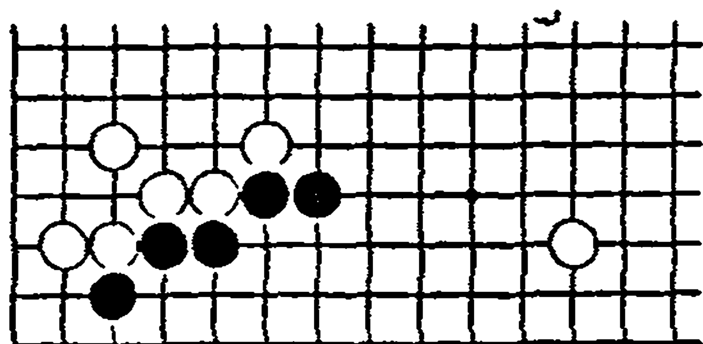
Dia. 5



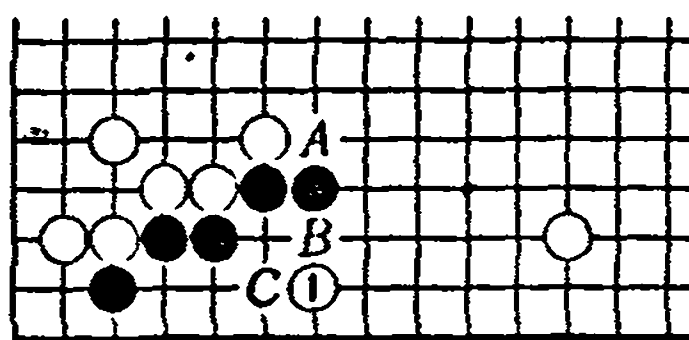
Dia. 6

Д6. Однако при отсутствии камня в "А" ход белых 2 становится эффективным. В ответ на ход 3 белые вытягиваются 4. Черные соединяются ходами 5 и 7 (если белые попытаются не дать этого, играя 6 в пункт ниже "7", то черные, отрезав, возмут в плен белые камни), поэтому атака не пропала даром, но и позиция белых неплоха. При отсутствии камня черных в "А" вопрос, когда делать ход I, становится важным.

В любом случае, критическим пунктом для атаки является "I".



Dia. 7

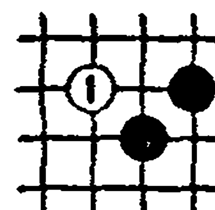


Dia. 8

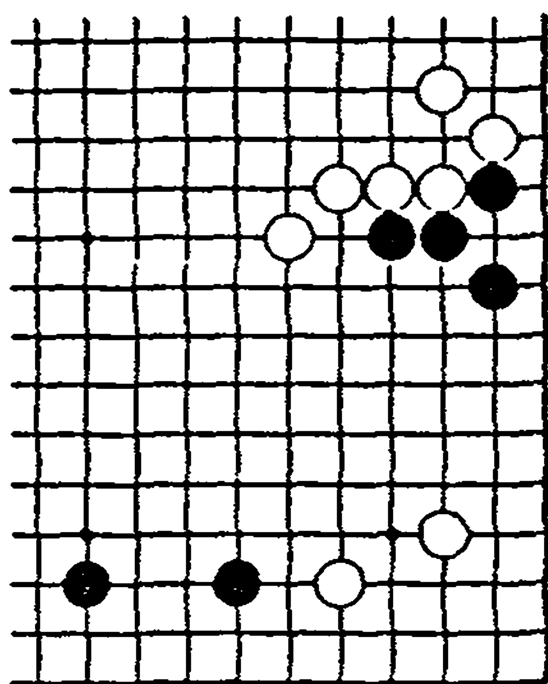
Д7. Позиции разные, а тэсудзи то же. Ход белых.

Д8. Ход белых I точен. И в этом случае вопрос выбора момента для этой атаки важен, так как в зависимости от положения на левой стороне и в центре белые могут предпочесть ход в "А". Но для атаки с нижней стороны надо делать ход I. Черные отвечают или в "В", или в "С", но даже заняв оба пункта, они получат лишь ложный глаз.

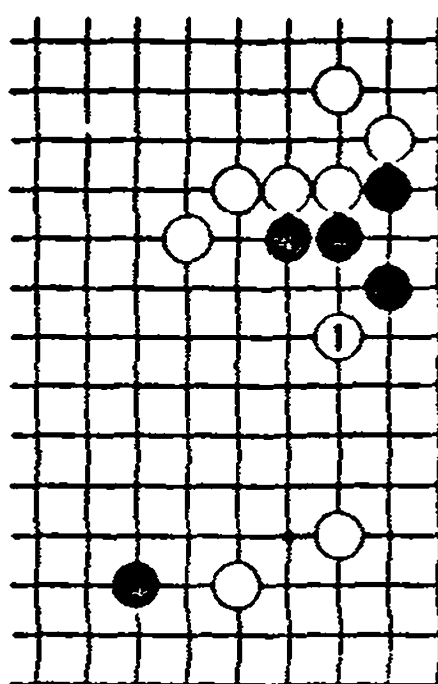
Антикосуми тэсудзи



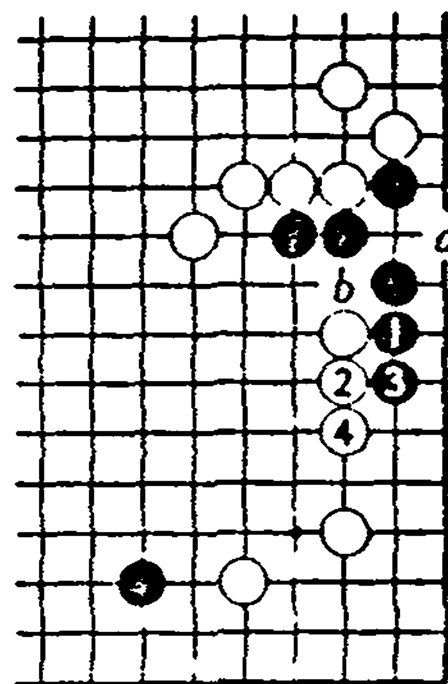
У косуми, как и у каждой формы, есть свои ключевые точки. Очень часто, заняв одну из них, делаешь форму группы соперника малопригодной для построения глаз. На рисунке показан ход белых I-антикосуми тэсудзи.



Dia. 1



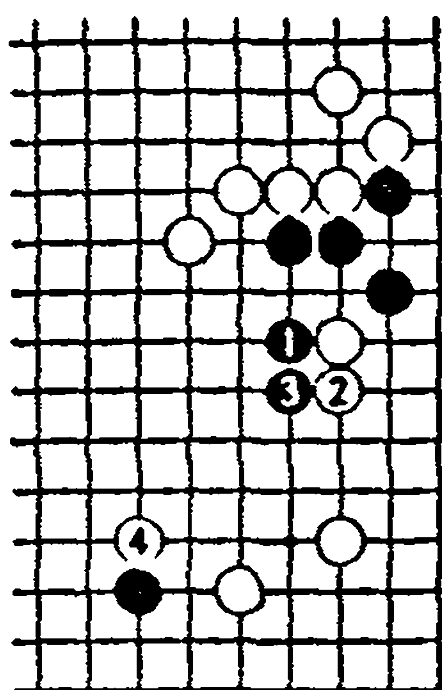
Dia. 2

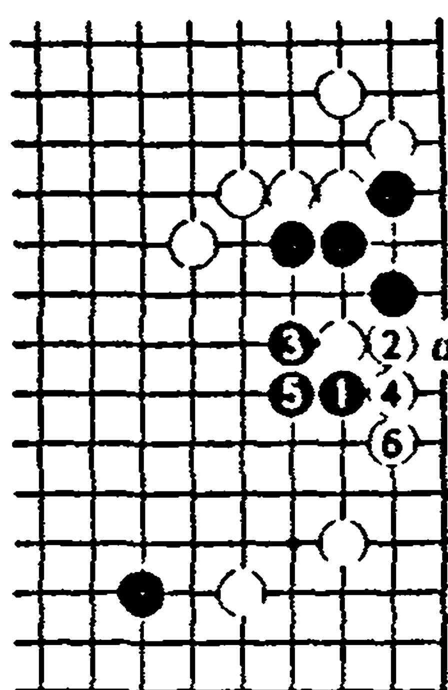


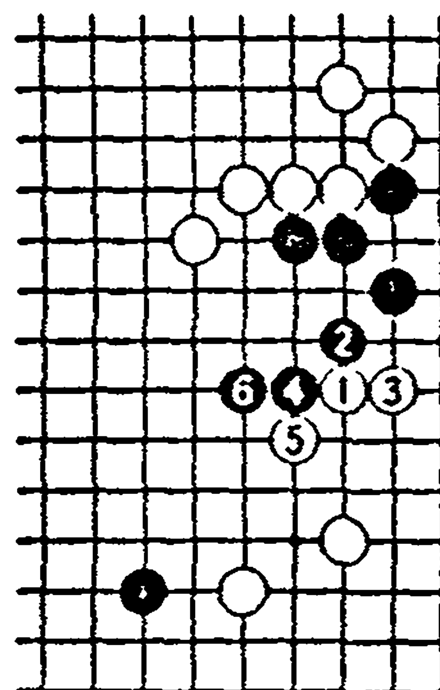
Dia. 3

Д1. Ход белых. Как им атаковать группу на правой стороне?

Д2. Это классический пример для применения антикосуми тэсудзи.


Dia. 4


Dia. 5


Dia. 6

Д3. Если черные попробуют ползти ходами I и 3, белые будут оттягиваться, как показано на диаграмме. Черные не могут получить больше I глаза на стороне (например, черные в "а", белые в "в"). Вероятность, что теперь их группа погибнет, велика.

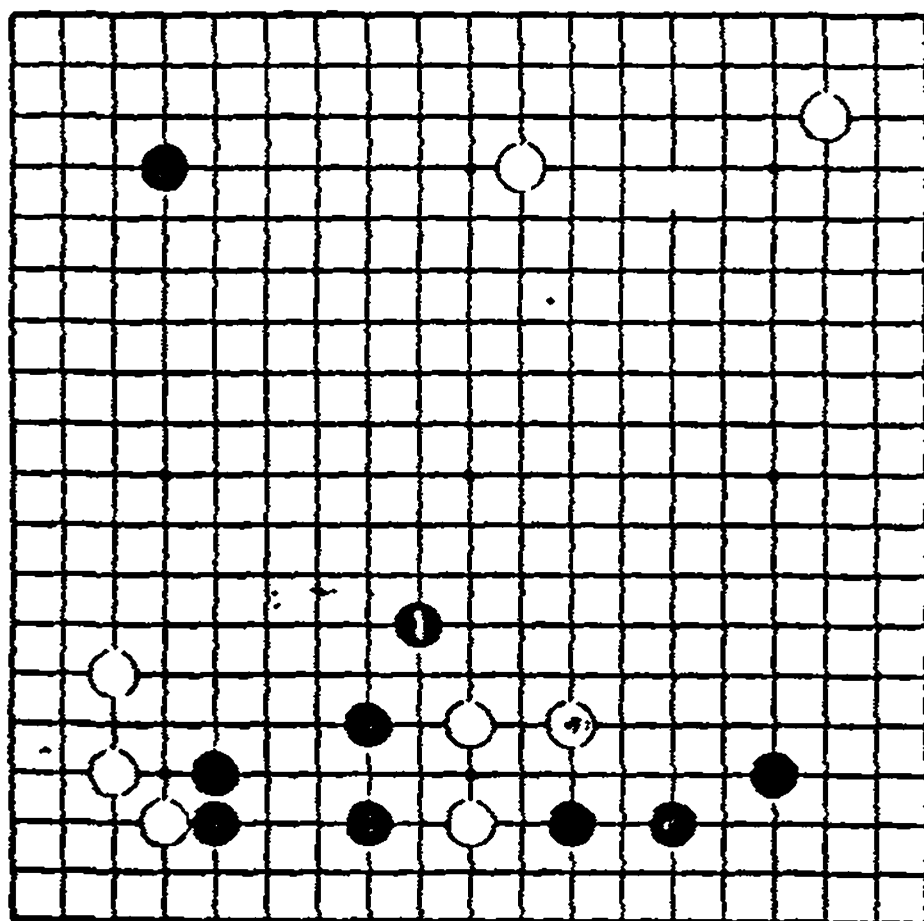
Д4. Если черные попытаются накрыть белых сверху, у последних появится возможность начать ходом 4 косвенную атаку. И в этом случае у черных только I глаз на правой стороне.

Д5. Лучший, дающий, по крайней мере, больше всего влияния, ход черных I превращает в миаи пункты "2" и "3". Однако ответы белых 2-6 оставляют черным только I глаз на стороне; последние вынуждены выбегать в центр, попадая под косвенную атаку, как на Д4. Если черные попробуют пойти 3 в "4", белые ответят в "3", черные в "а", белые в "5", и черная группа не сможет выжить.

Д6. Предположим для сравнения, что белые атакуют более скромно ходом I. Черные занимают в ответ ключевую точку и после хода 6 им ничего не угрожает.

Атакуй к[illegible]й

Данные хо[illegible] цели лишить соперника возможности построения глаз, атака [illegible] служит, в основном, для направления бегства группы соперника в какую-нибудь сторону, для строения зон во время атаки или для того и другого одновременно.

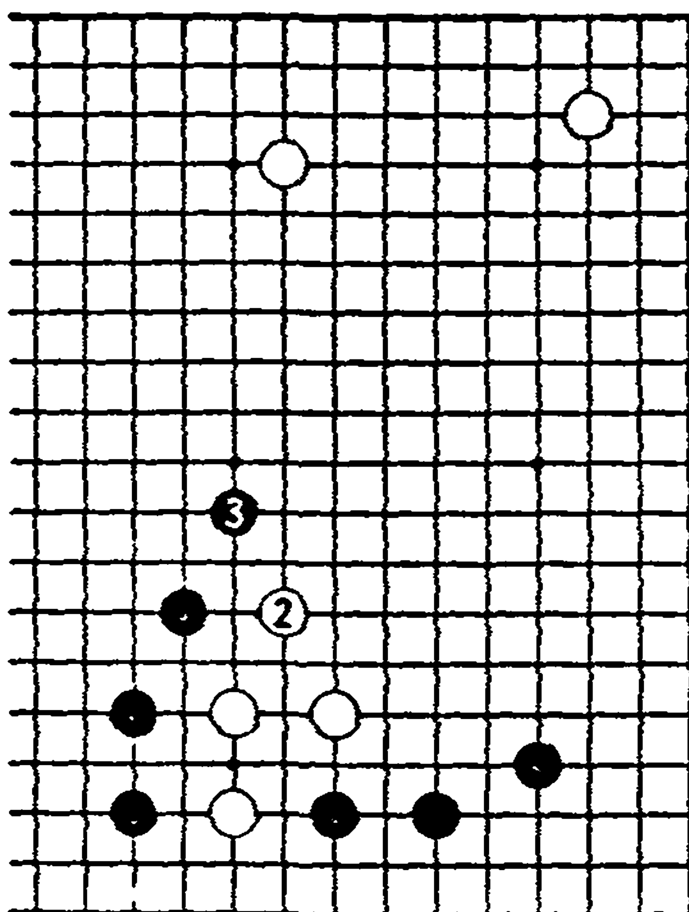


Dia. 1

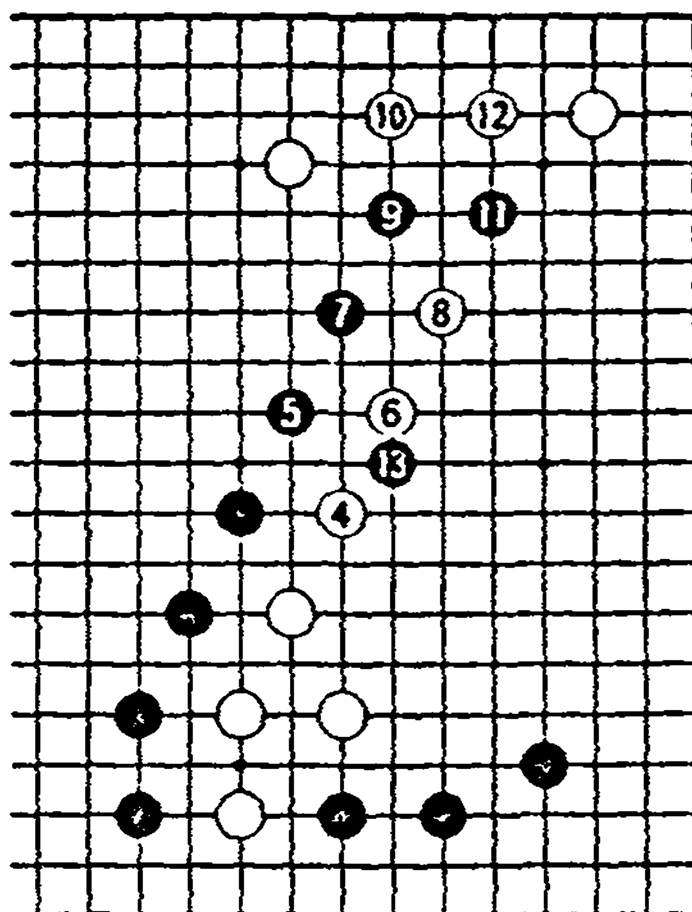
Д1. Типичный пример атаки кэймой. Этот ход сделали против Исиды Акиры в одной из игр, транслировавшихся по телевидению. Черные намерены заставить белых бежать к верхней стороне.

Д2. Белые защитились ходом 2, но черные опять проатаковали кэймой.

Д3. Белые укрепились - 4, но черные еще несколько раз применили атаку кэймой - 5, 7,9. Игра достигла верхней стороны - это было первоначальной целью черных; белые вынуждены защищаться ходами 10 и 12. Основная белая группа стала слишком большой, чтобы ее можно было атаковать целиком, поэтому черные разрезают ходом 13 и начинается очень сложная борьба.



Dia. 2

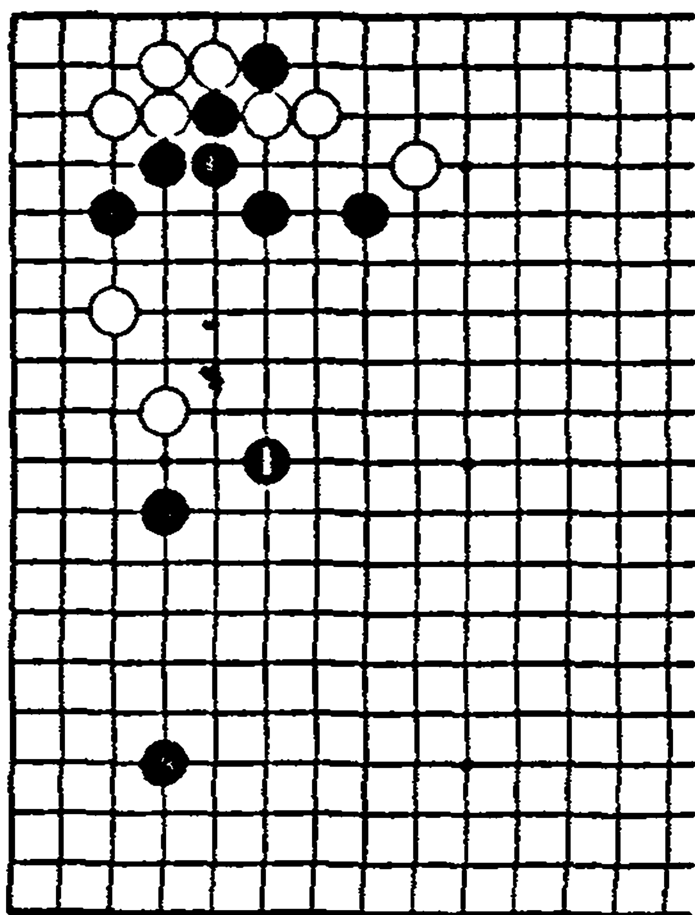


Dia. 3

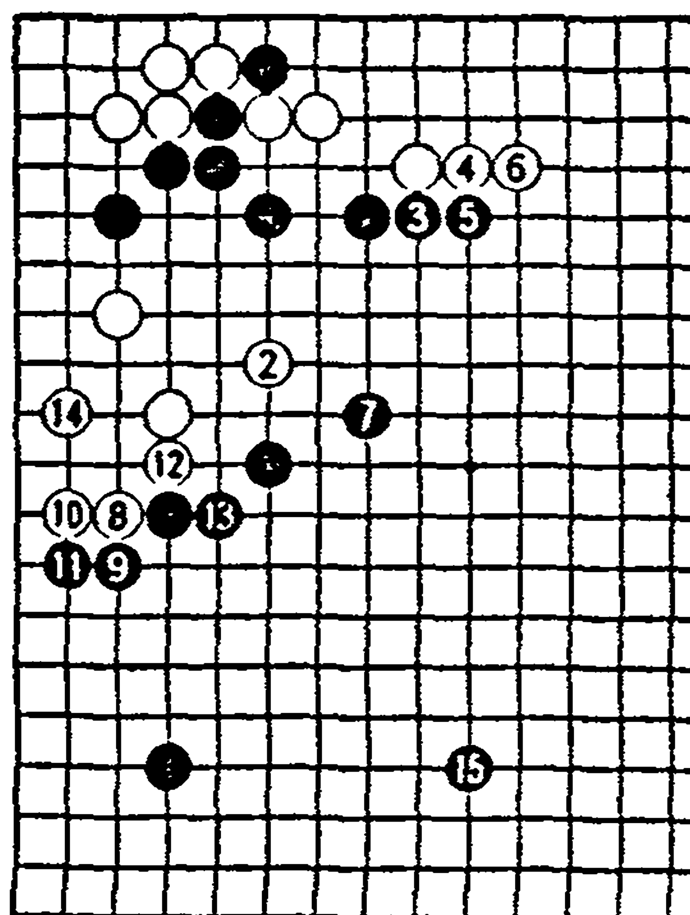
Трудно придумать лучший пример атаки кэймой.

Д4. На этой диаграмме приведен еще один типичный пример атаки кэймой. У черных есть стенка вверху на левой стороне. Использовать ее черные хотят, заставив белых бежать вдоль нее, поэтому они делают ход I, атакуя кэймой.

Д5. Если белые пытаются выскользнуть ходом 2, черные проводят косвенную атаку - 3 и 5, а затем снова атаку кэймой 7. Белые не могут вырваться, поэтому вынуждены выжить - 8-I4. Теперь их группа в безопасности, но у черных снаружи замечательная позиция, использовать которую можно для построения огромной зоны ходом I5. Атака дала прекрасный результат.



Dia. 4



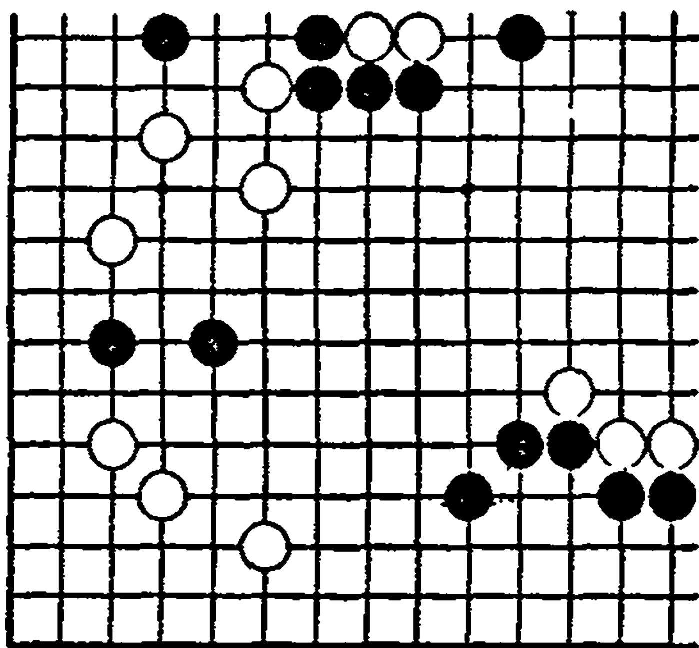
Dia. 5

Накрывание

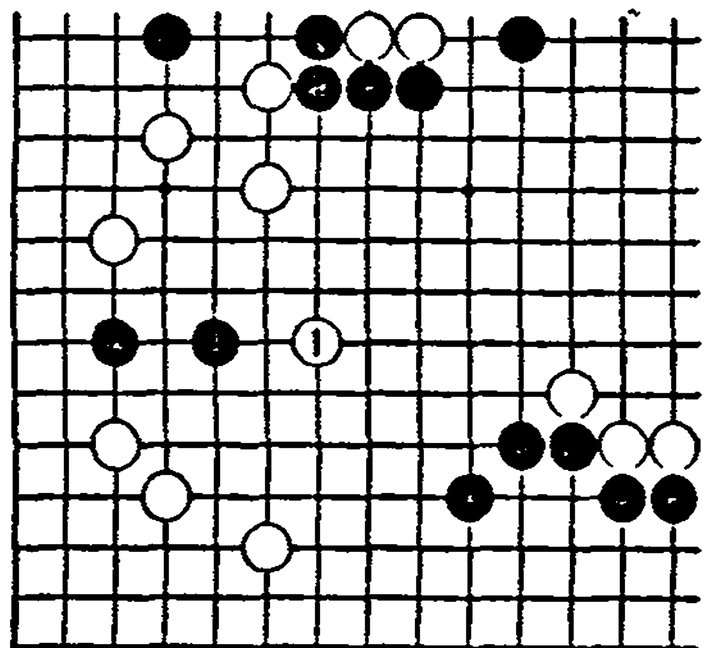
Если атака кэймой служит для преследования соперника, то цель накрывания - преградить ему путь.

ДI. Ход белых. Как им атаковать два камня внизу слева? Ответ должен быть очевиден.

Д2. Белые накрывают черную группу ходом I. Черные в западне - вырваться в центр они не могут. В следующей главе мы посмотрим, могут ли они выжить.



Dia. 1



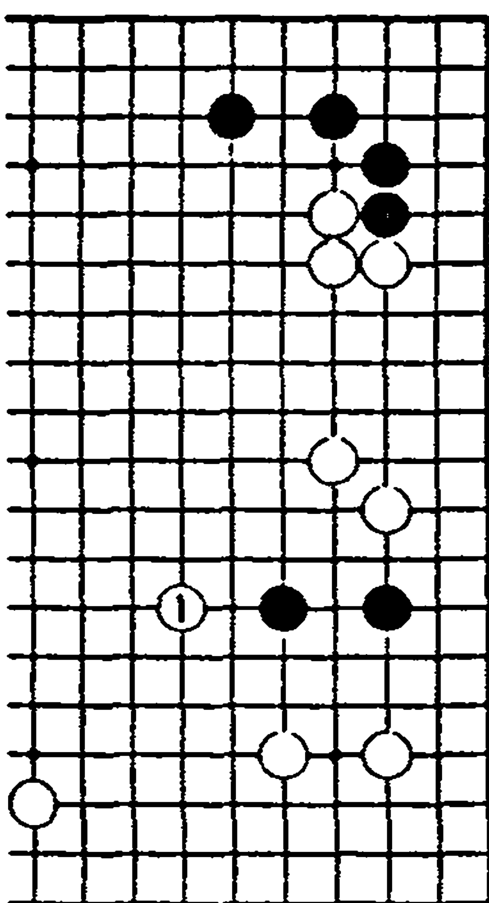
Dia. 2

Д3. Накрывание может быть эффективным даже тогда, когда соперника полностью зажать не удается, как в этом случае.

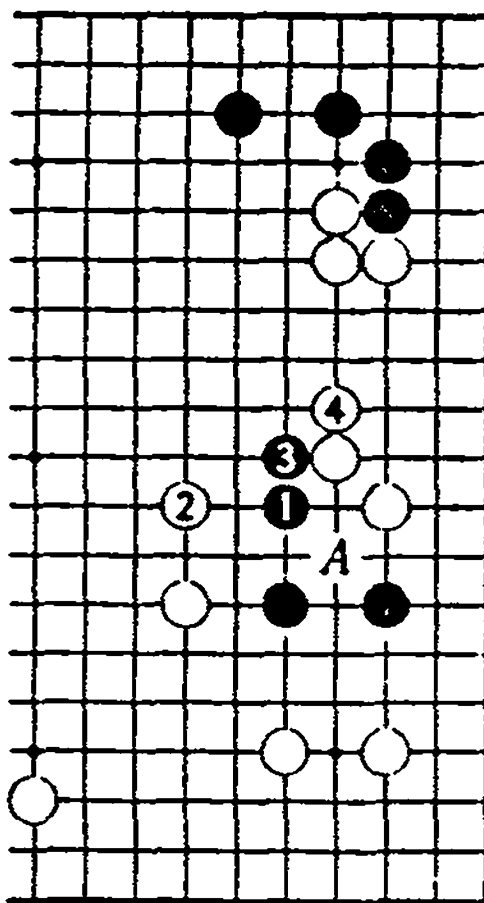
Д4. Если черные пытаются убежать ходом 1, белые еще раз накрывают группу соперника - 2. И хотя после хода 3 черные убежали, у них остается слабость в "А", да и вся группа достаточно слаба и проатакована.

Д5. Если черные направятся в другую сторону, белые получат возможность расширить зону - 2, не выпуская ходом 4 черных из-под "прицела", т.е. вторжение в нижнюю правую зону белых невозможно.

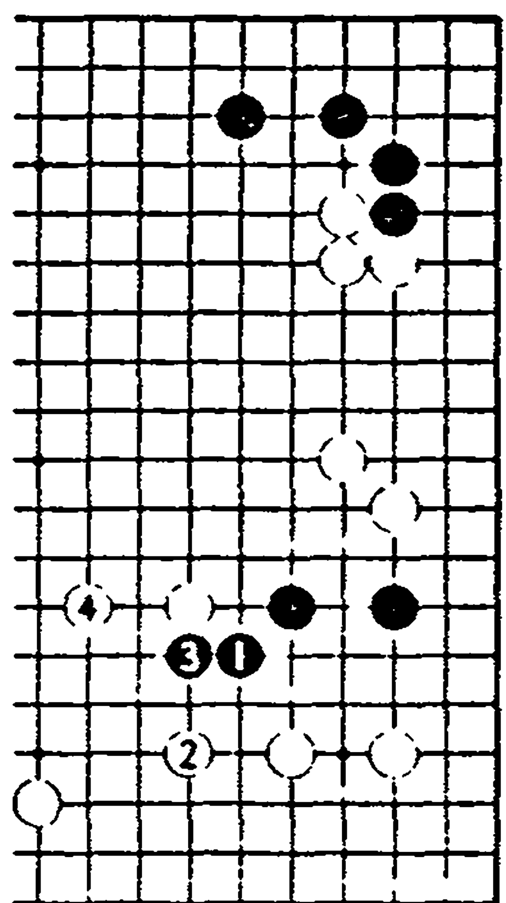
Д6. Накрывание может быть применено и против одинокого камня. Могут ли белые убежать?



Dia. 3



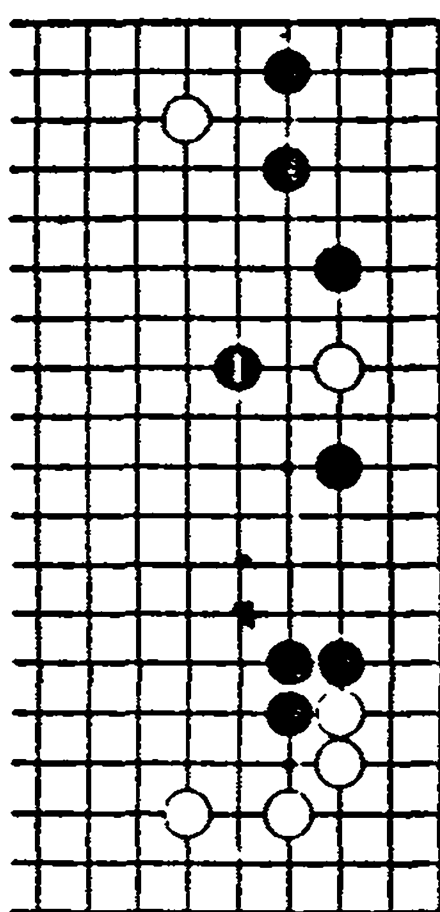
Dia. 4



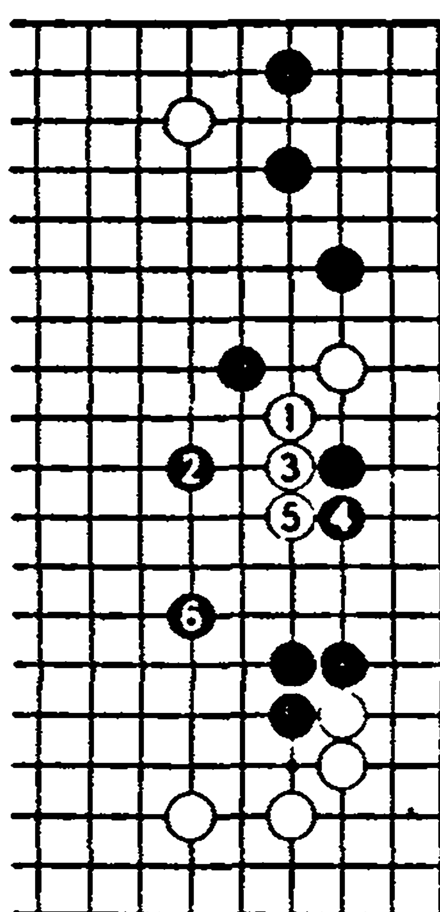
Dia. 5

Д7. Если белые играют I, то черные отвечают - 2: за накрыванием следует атака кэймой. Если белые рвутся дальше - 3 и 5, то черные окружают их ходом 6. Играя таким образом, белые могут умереть. Обратите внимание, что отмеченный черный камень находится в критическом для косуми пункте.

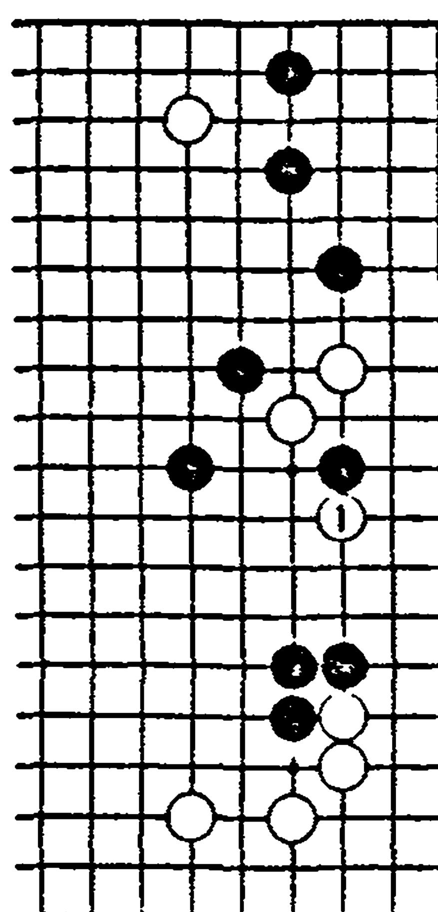
Д8. На самом деле дела белых не так плохи, потому что у них есть спасительное тэсудзи I. Попробуйте рассмотреть варианты самостоятельно, отдав I-2 камня, но черные получат очки и смогут продолжать атаку.



Dia. 6



Dia. 7



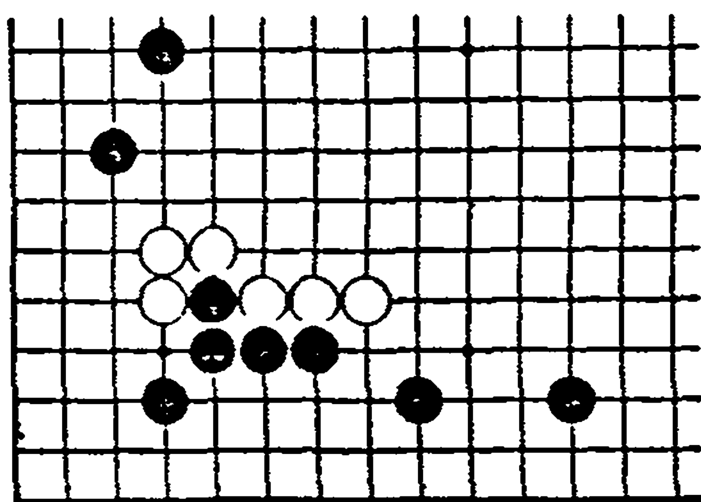
Dia. 8

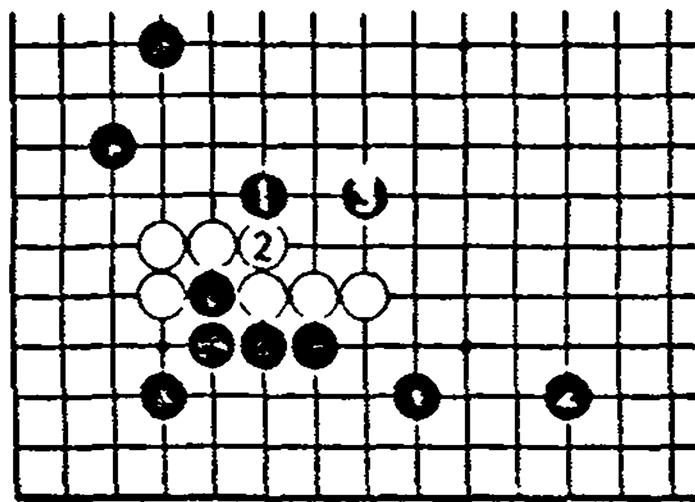
Кикаси в атаке

В заключение рассмотрим кикаси в атаке, использование которых достаточно разнообразно. Во-первых, кикаси наносят для того, чтобы испортить форму соперника, как в следующем примере.

Д1. Ход черных. Как им атаковать белую группу?

Д2. Черные наносят кикаси. Белые не могут не соединяться, а черные прыгают 3. Форма белых с пустым треугольником достаточно плоха - это пря[illegible]зульт[illegible] обмена I-2. У че[illegible]х есть возможность провести прекрас[illegible]аку


Dia. 1



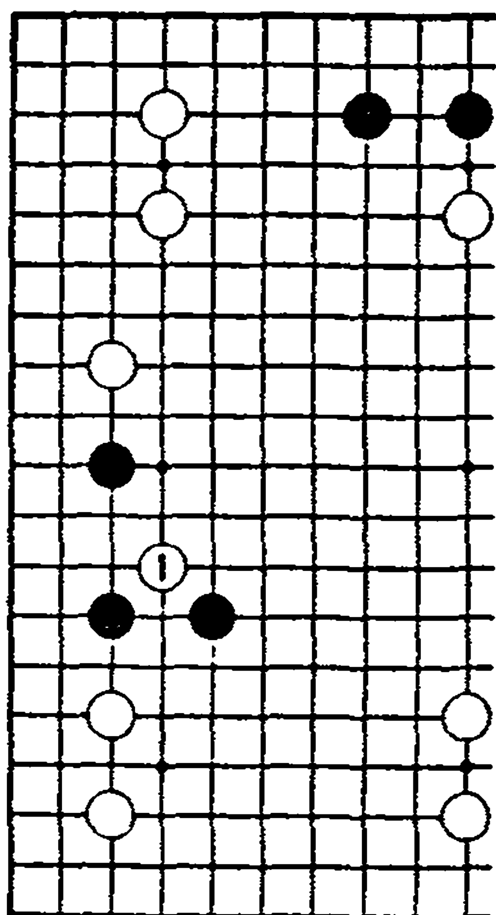
Dia. 2

Д3. Когда у соперника есть группа из трех камней, образующих никэн тоби и иккэн тоби, кикаси I делается довольно часто. В этом случае основная цель не испортить форму группы соперника, а посмотреть, как он соединится.

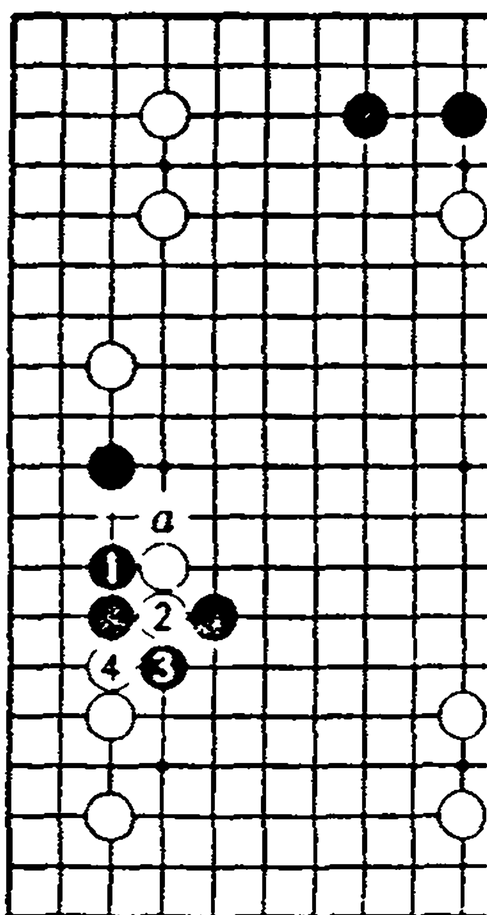
Д4. Если черные ответят в I, то в данном случае белые могут немедленно разрезать. Ситё ходом в "а" не проходит, значит у черных нет хорошего продолжения. Защитить камни на левой стороне - значит позволить белым построить большую зону внизу.

Д5. Поэтому черные соединяются ходом I, провоцируя ответ белых 2. А раз черные соединились, а не сделали ход I на Д4, то им грозит атака ходом в "а".

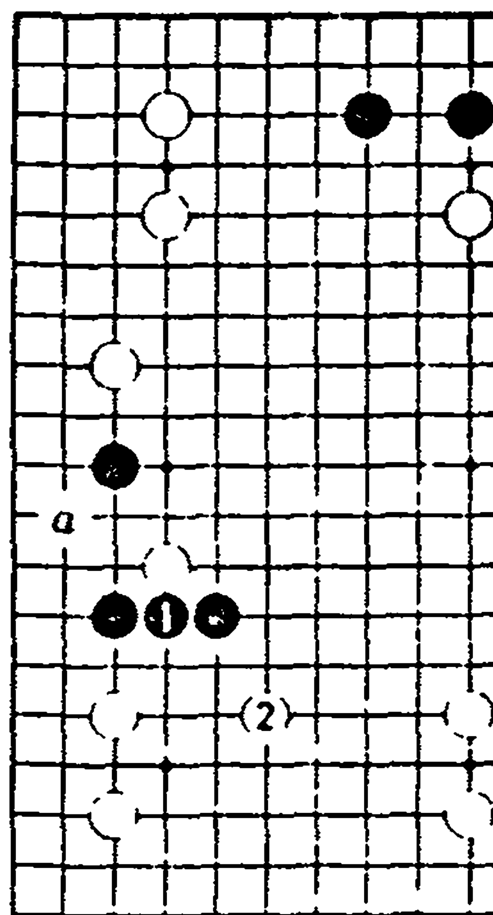
Д6. Часто встречаются случаи, когда первый ход атаки - кикаси а второй - уже основной. Два примера мы уже привели, рассмотрим



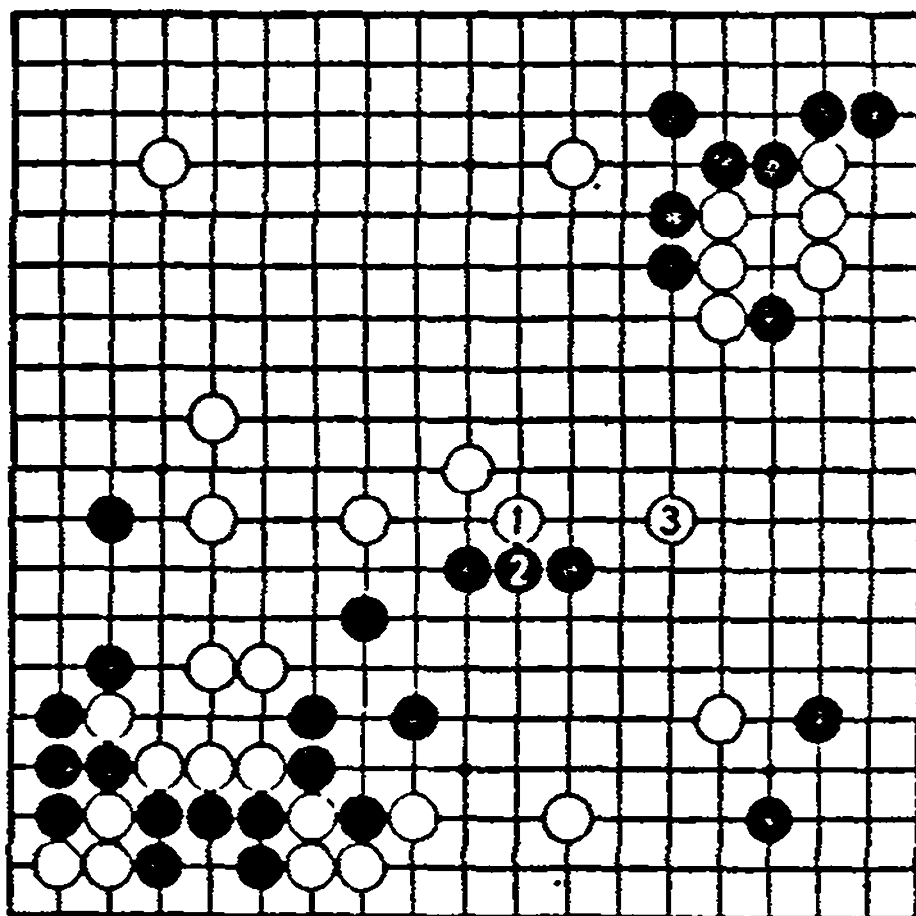
Dia. 3



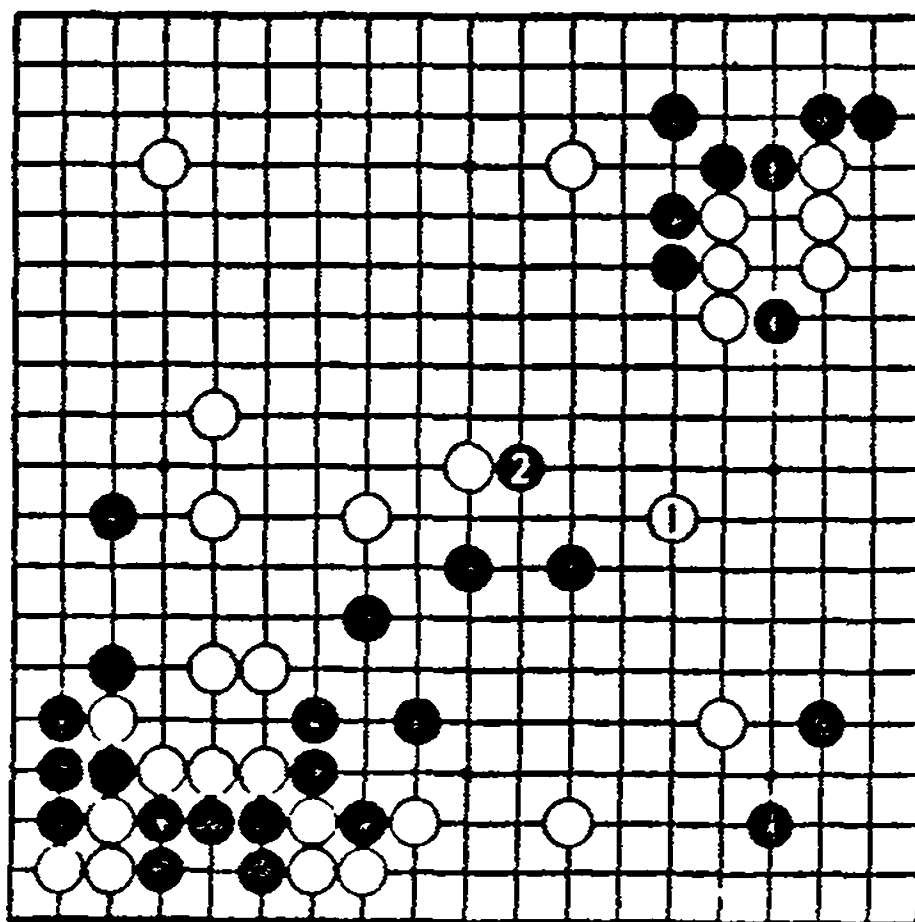
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7

третий. В данном случае кикаси I необходимо, чтобы зажать черную группу. Белые продолжают ходом 3, строя зоны вверху и справа. Ход 3 основной, но и кикаси I не менее важно.

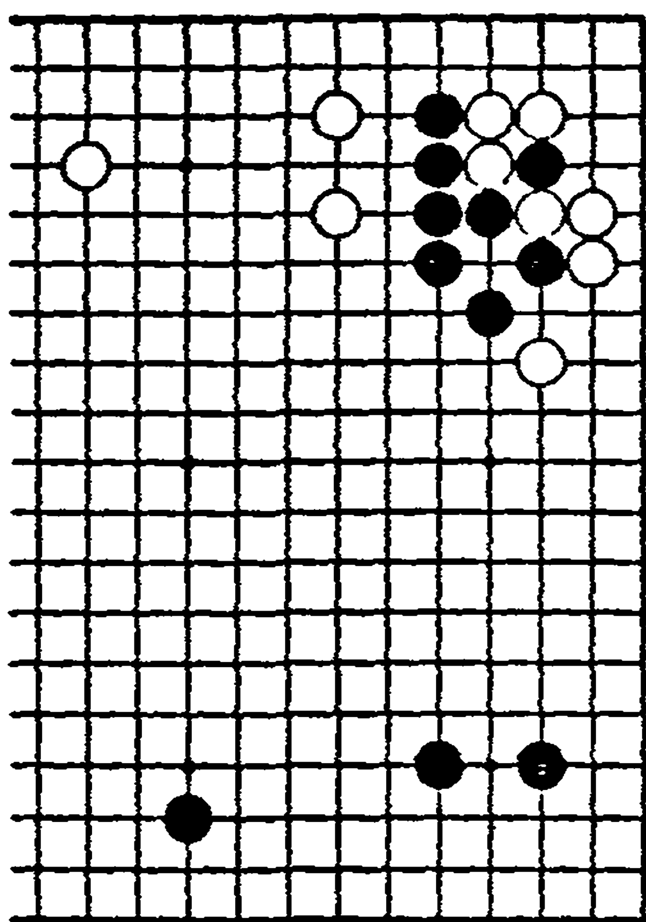
Д7. Если белые сразу проатакуют ходом I, опустив кикаси, черные прорываются ходом 2. Теперь политика белых имеет гораздо меньше шансов на успех.

На этом мы закончим изучение стандартных атакующих ходов; попробуйте решить следующие задачи.

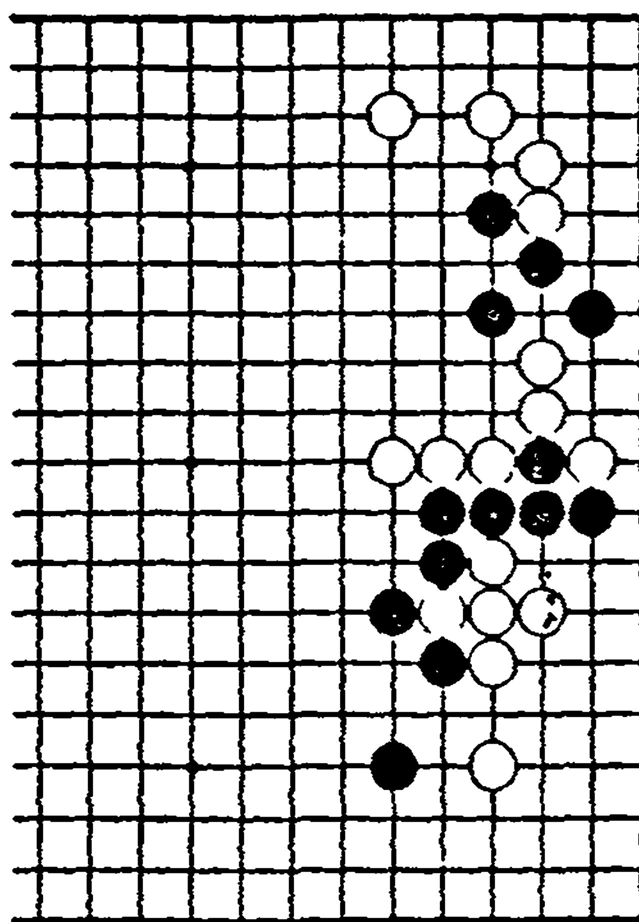
Задачи

10 приведенных задач требуют применения изученных на предыдущих страницах атакующих ходов. Последние иногда встречаются самостоятельно, а иногда объединены, например, атака кэймой является одновременно антикосуми тэсудзи. Ответы даются ниже.

Решая задачу, не забывайте, что выбранные Вами ходы должны быть не только тактически, но и стратегически верны, т.е. должны атаковать в верном направлении. В нескольких задачах встречается борьба слабыми группами, в этих случаях направление атаки особенно важно.



Problem 1



Problem 2

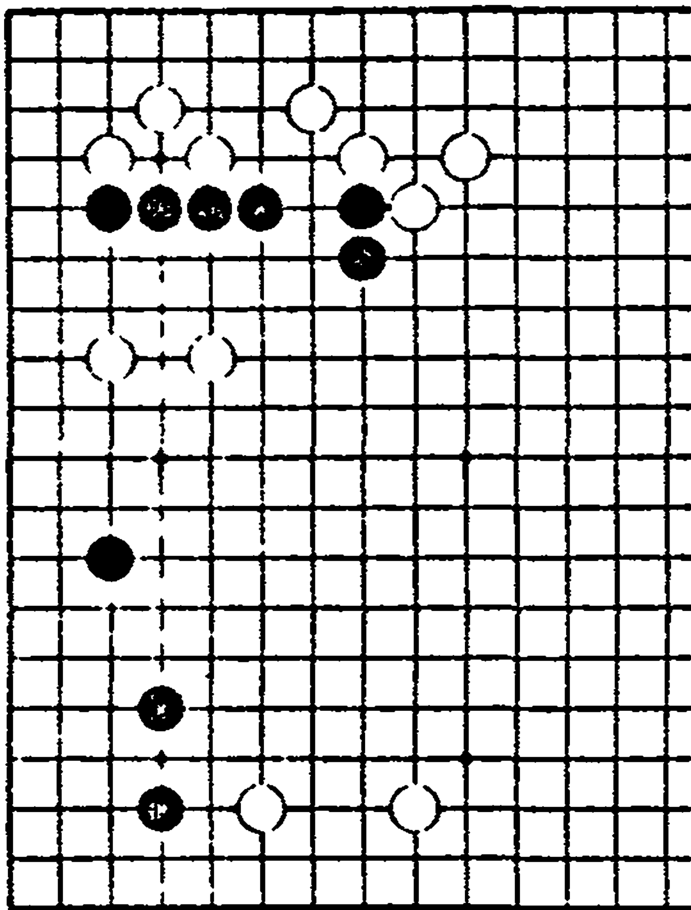
Задача №1. Ход белых. Несмотря на наличие поннуки, черная группа вверху подвержена атаке.

Задача №2. Ход черных. Объект атаки в данном случае – белая группа на середине правой стороны.

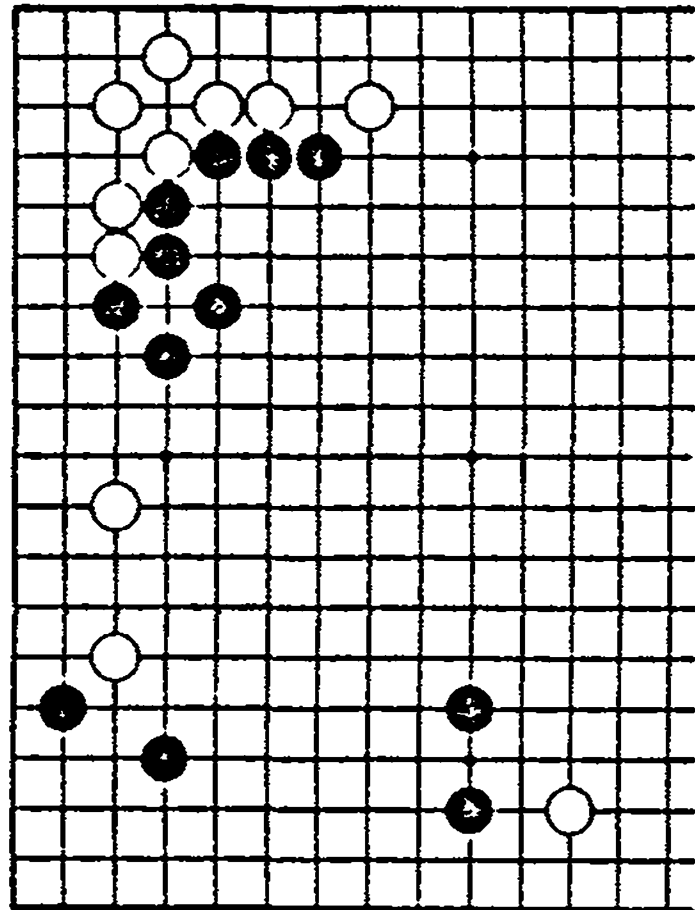
Задача №3. Ход черных. Как правильно атаковать 2 белых камня на левой стороне?

Задача №4. Ход черных. Найти способ атаки двух камней на левой стороне.

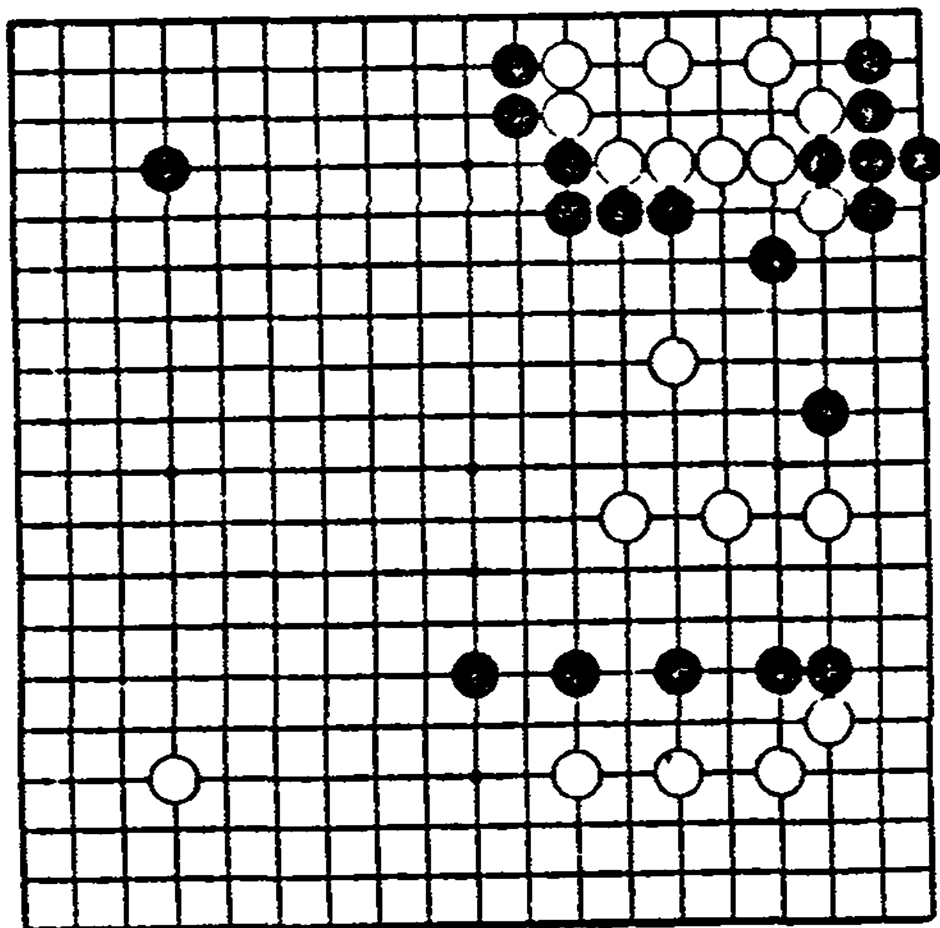
Задача №5. Ход черных. Как атаковать большую группу белую из четырех камней на правой стороне?



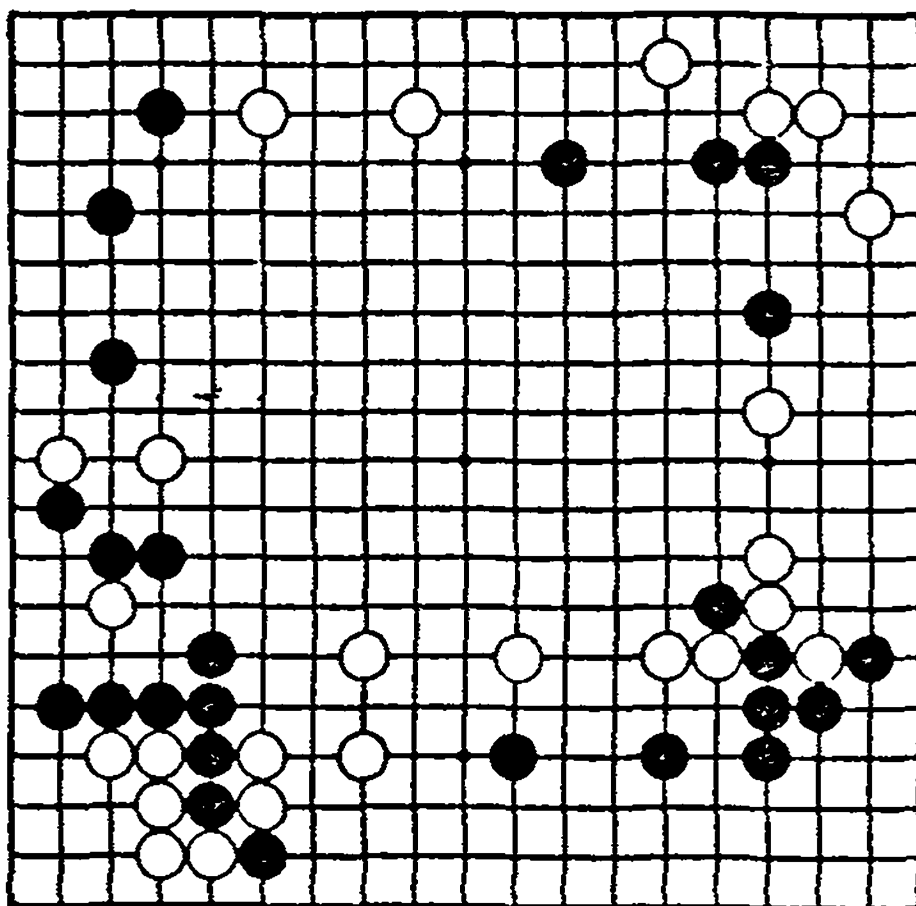
Problem 3



Problem 4



Problem 5

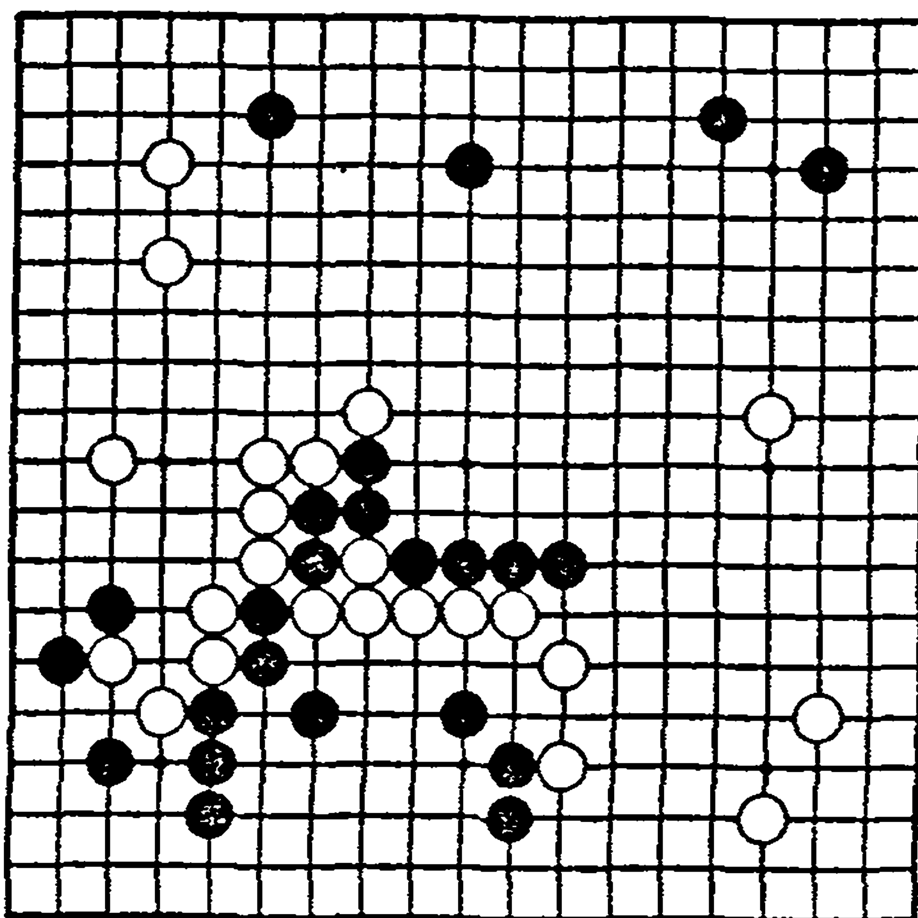


Problem 6

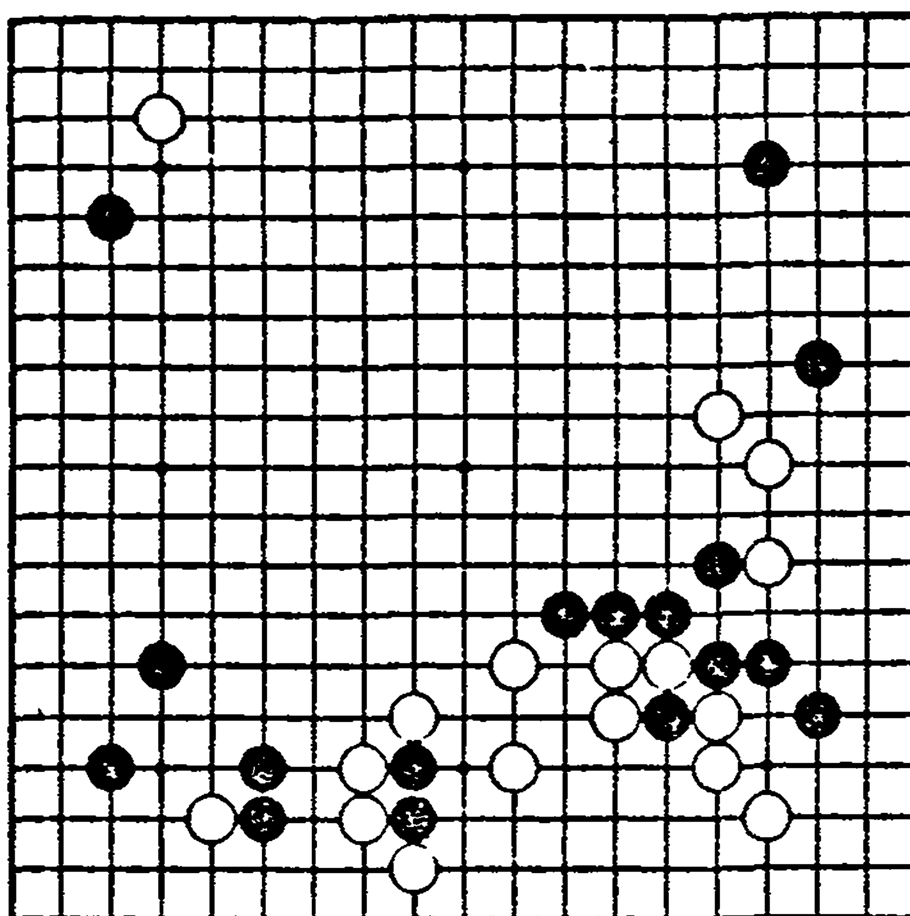
Задача №6. Ход белых. Как атаковать группу черных в правом верхнем углу?

Задача №7. Ход белых. Найти способ атаки группы в центре.

Задача №8. Ход черных. Найти лучший способ атаки белых камней на правой стороне.



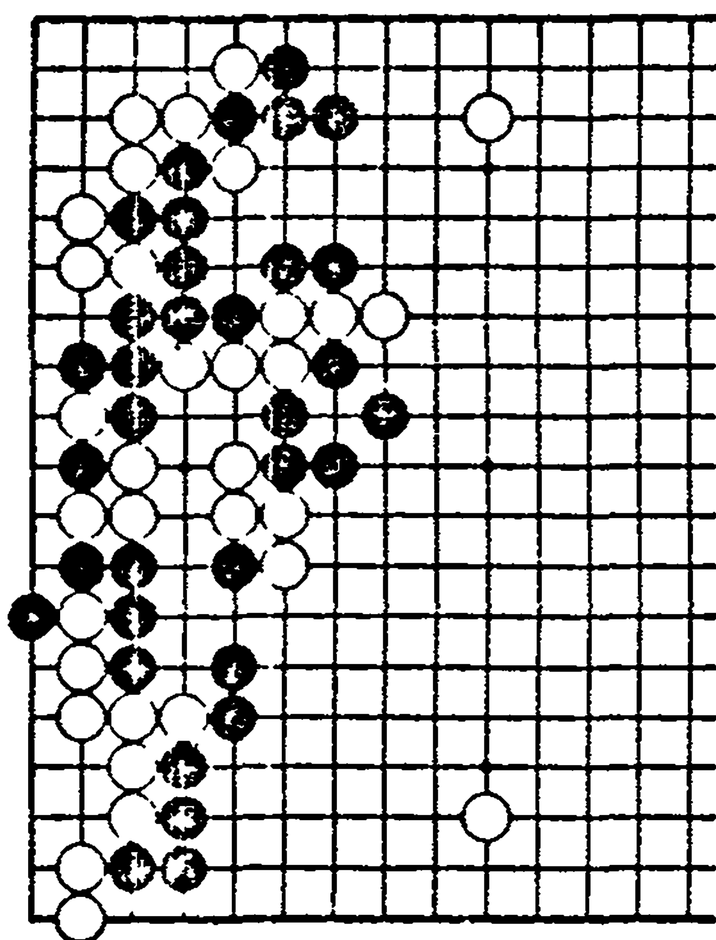
Problem 7



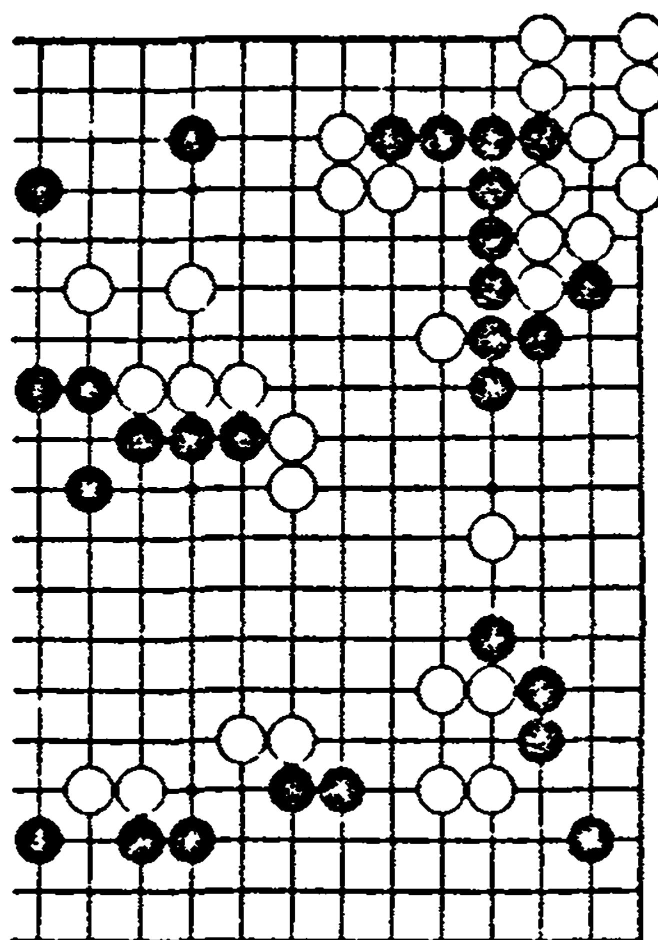
Problem 8

Задача №9. Ход белых. На доске два объекта для атаки. Как атаковать большую черную группу в нижнем левом углу?

Задача №10. Ход белых. Проатаковать черную группу вверху справа.



Problem 9

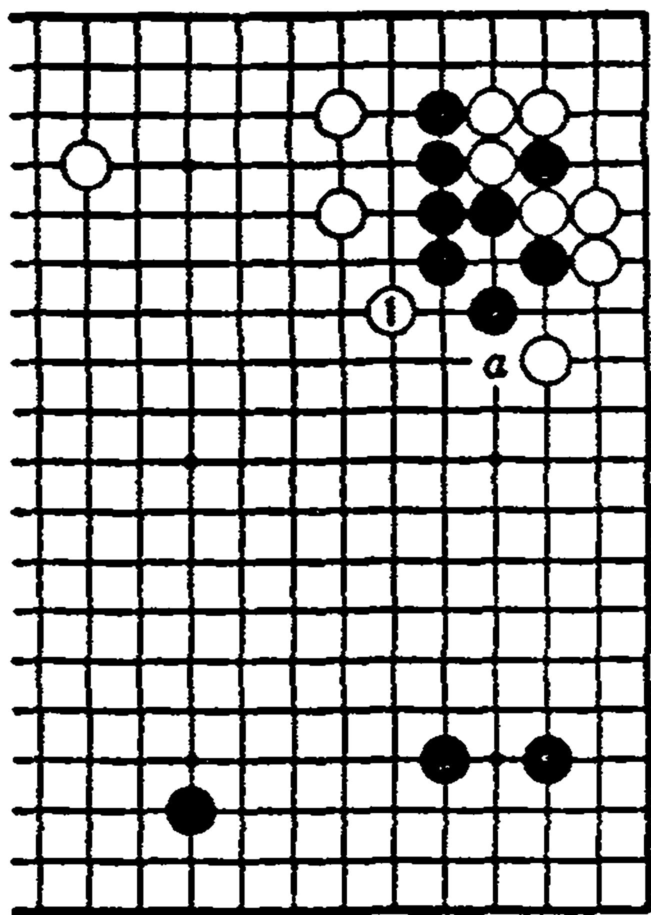


Problem 10

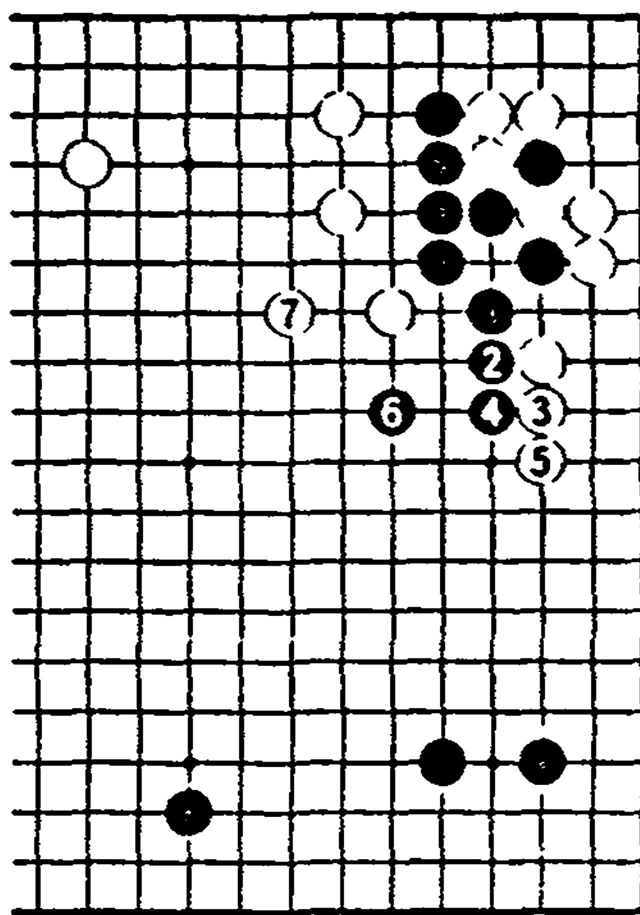
Ответ к задаче №1.

Д1. Ход белых 1, комбинация атаки кэймой и антикосуми тэсудзи, попадает как раз в критическую точку формы черных. Не отвечать черные не могут - соперник угрожает ходом в "а" взять группу в плен.

Д2. Черные выбегают ходами 2, 4 и 6, позволяя белым получить зону в важной области - против симари в нижнем правом углу. Ходом 7 укрепляется зона на верхней стороне и подготавливаются предпосылки для продолжения атаки.



Dia. 1



Dia. 2

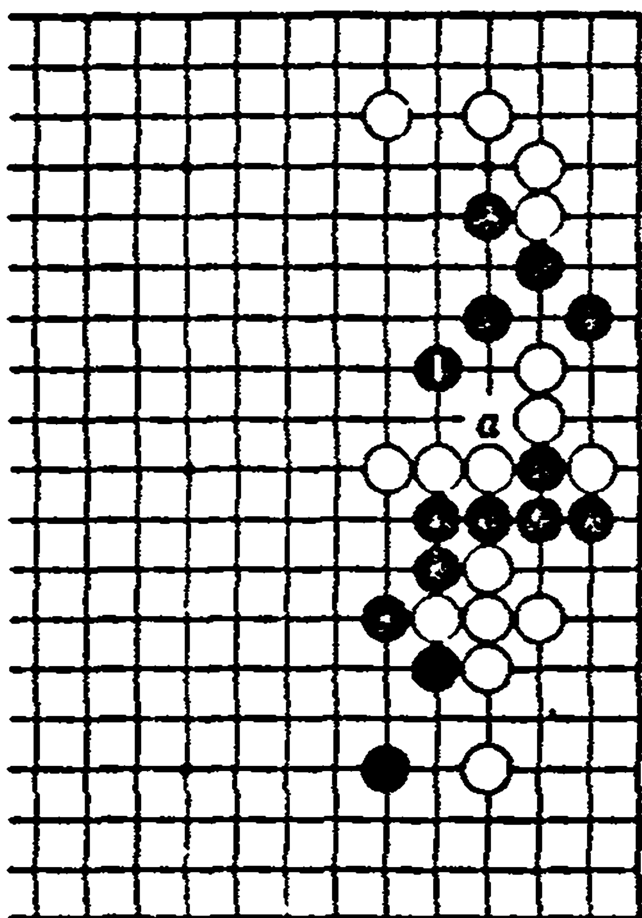
Ответ к задаче №2

Д3. Ход, который даст черным преимущество в борьбе слабыми группами - тэсудзи, уничтожающее глаз. Появляется угроза разрезания в "а", чего белые не могут позволить.

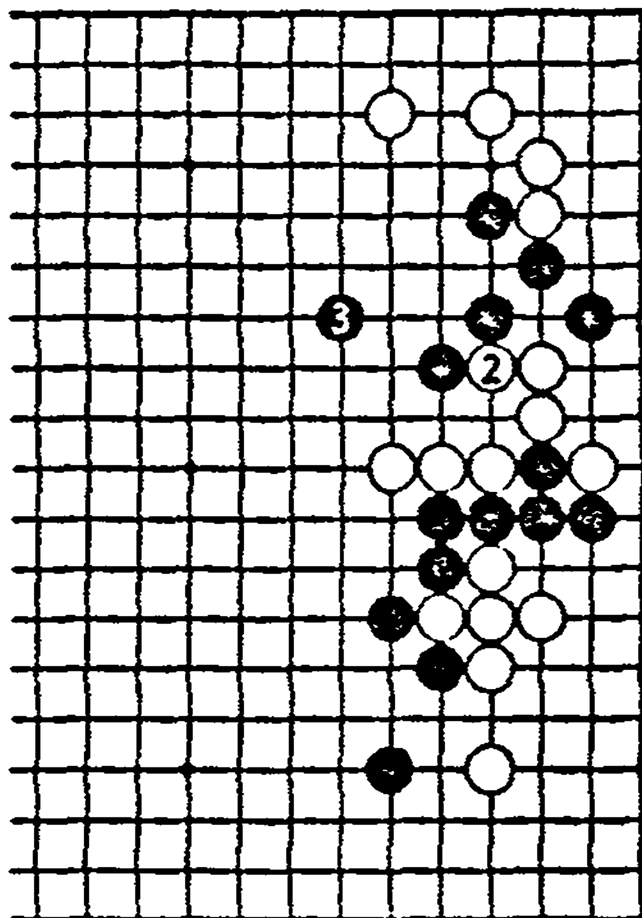
Д4. Белые защищаются ходом 2 - они не могут избежать пустого треугольника - а черные играют 3, получая явно лучшую форму.

Ответ к задаче №3

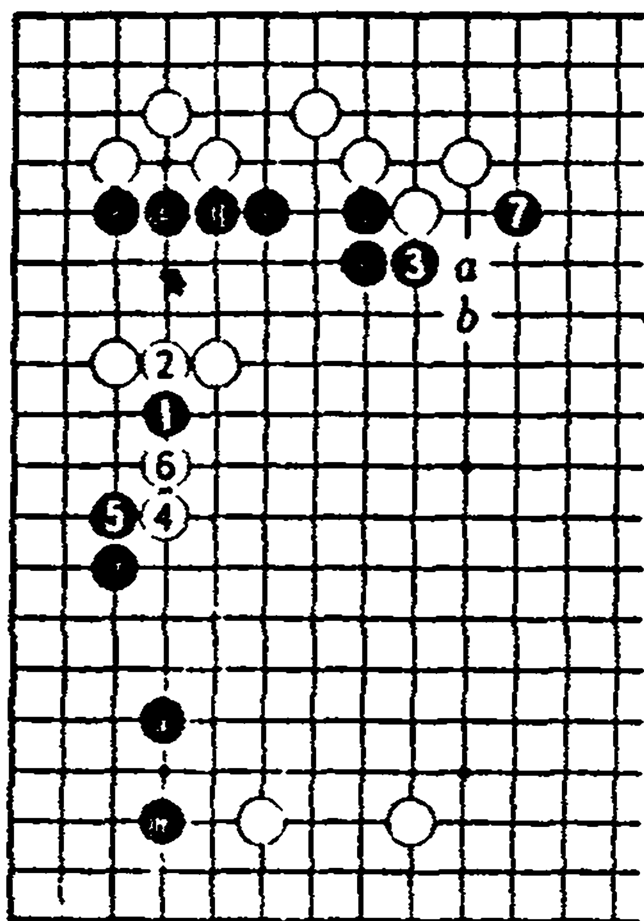
Д5. Ход черных 1 - обычное кикаси. Если белые соединяются, то черные начинают косвенную атаку ходом 3. Если белые продолжат в "а", черные ответят в "в", после чего группа на левой стороне окажется в опасности. Поэтому белые своевременно защищаются, позволяя черным занять важнейшую точку ходом 7.



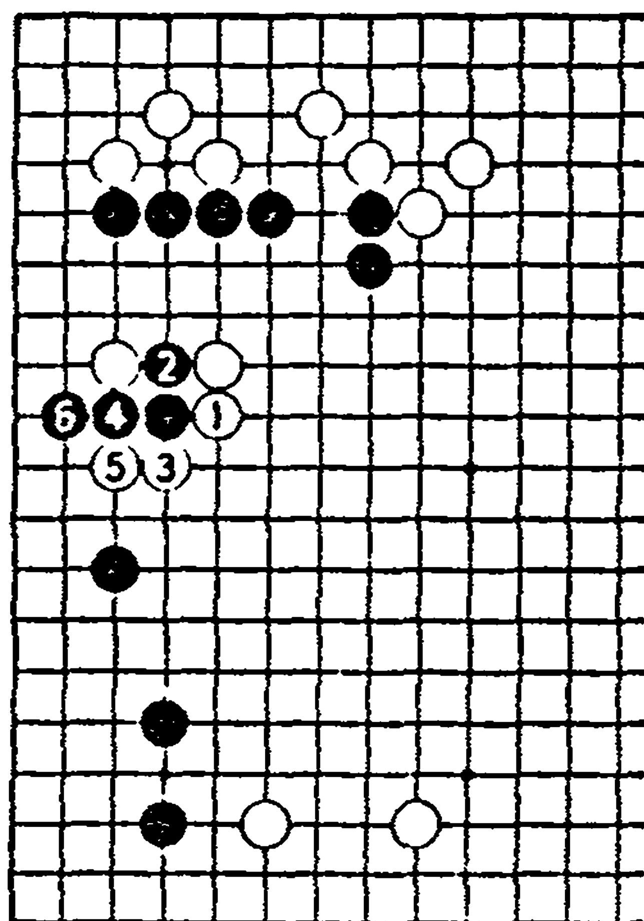
Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5



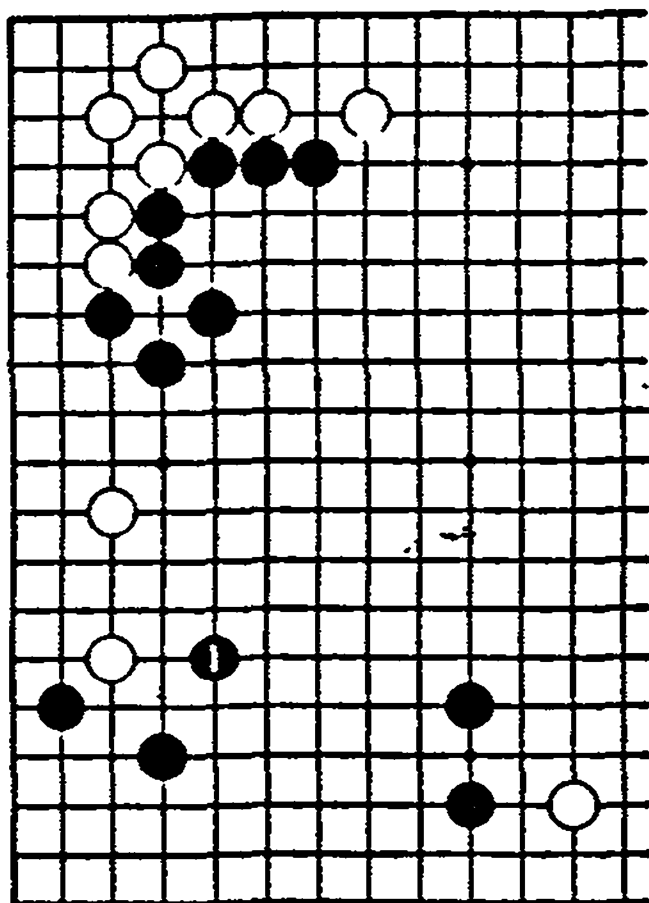
Dia. 6

Д6. Если белые не захотят согласиться на вариант Д5, играя I, результат окажется еще хуже. Все-таки соединение ходом 2 на Д5 необходимо.

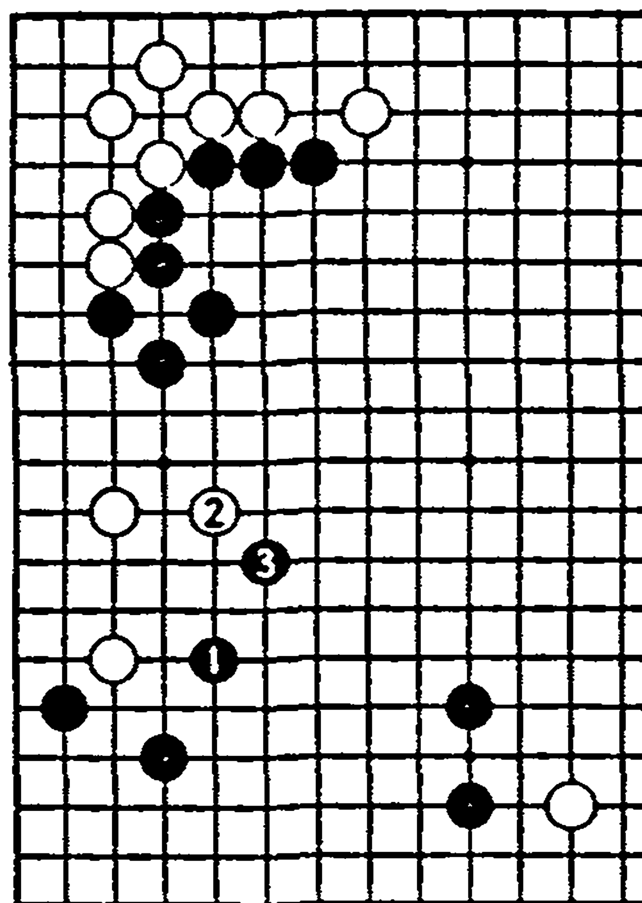
Ответ к задаче №4

Д7. Данная позиция прямо предназначена для хода I, являющегося атакой кэймой и накрыванием одновременно. Этим ходом расширяется зона на нижней стороне, а группа белых должна убегать прямо на сильную группу соперника. Ход черных I достигает как раз тех целей, которые определяют удачную атаку.

Д8. Если белые защитятся ходом 2, то черные в прежнем направлении продолжат атаку кэймой.



Dia. 7

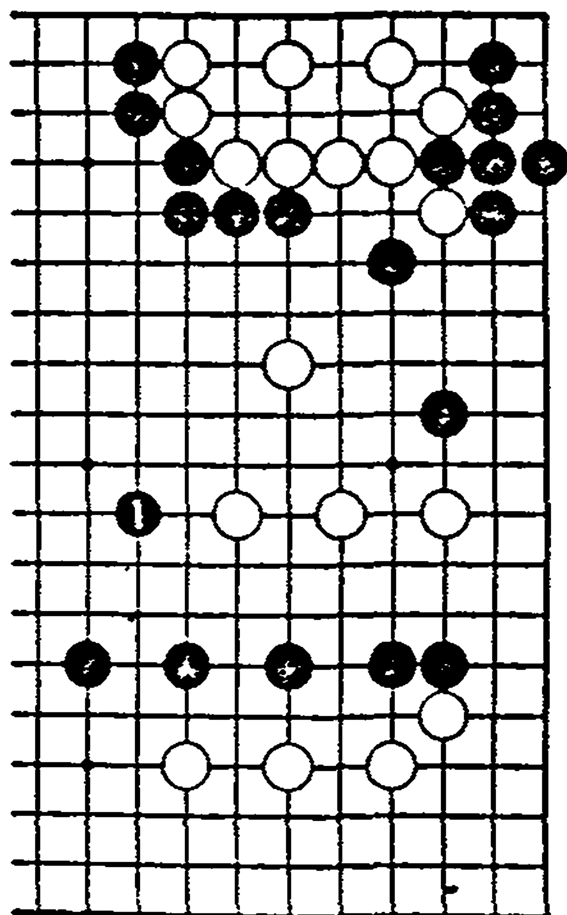


Dia. 8

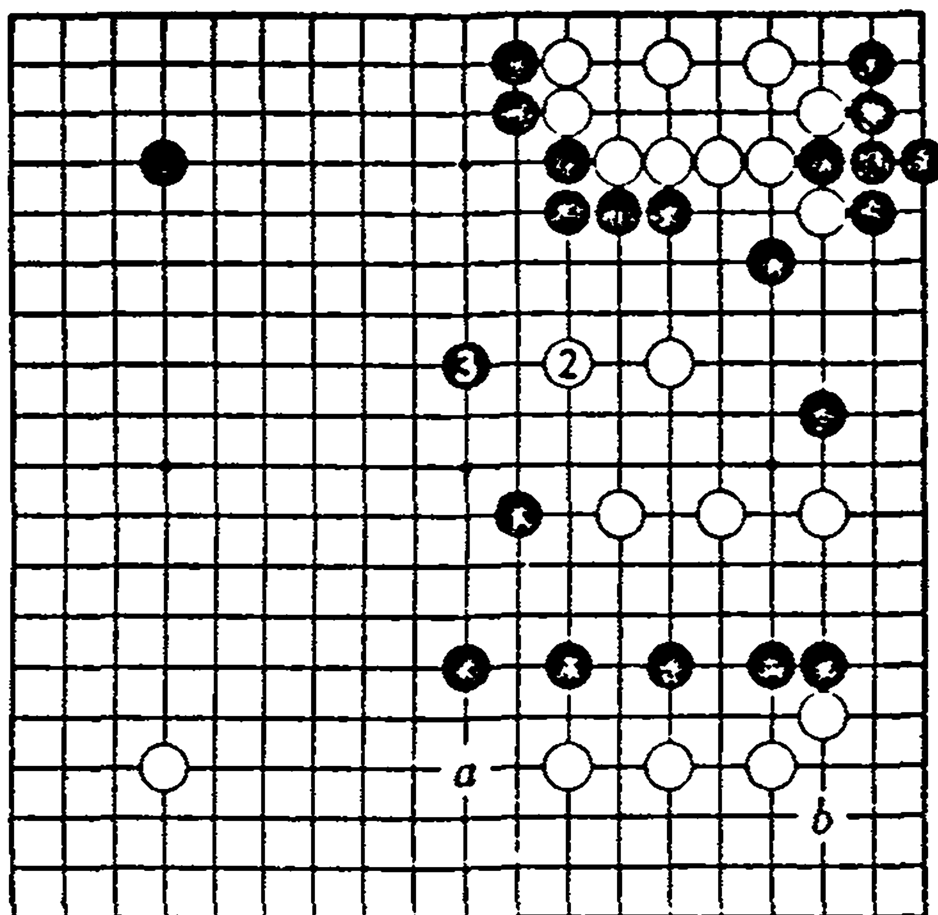
Ответ к задаче №5

Д9. Лучший ход черных - накрывание I. Позиция возникла из борьбы слабыми бегущими группами. Ходом I черные укрепляют свою группу, атакуя одновременно группу соперника.

Д10. Если белые ответят ходом 2, то черные еще раз накрывают группу соперника. Теперь, кроме забот о своей группе, белые должны думать о зоне черных в левой верхней части доски, которая может стать просто огромной после распространения на левой стороне. Черные угрожают также ходами в "а" и "в" на нижней стороне. Судьба партии практически решена.



Dia. 9

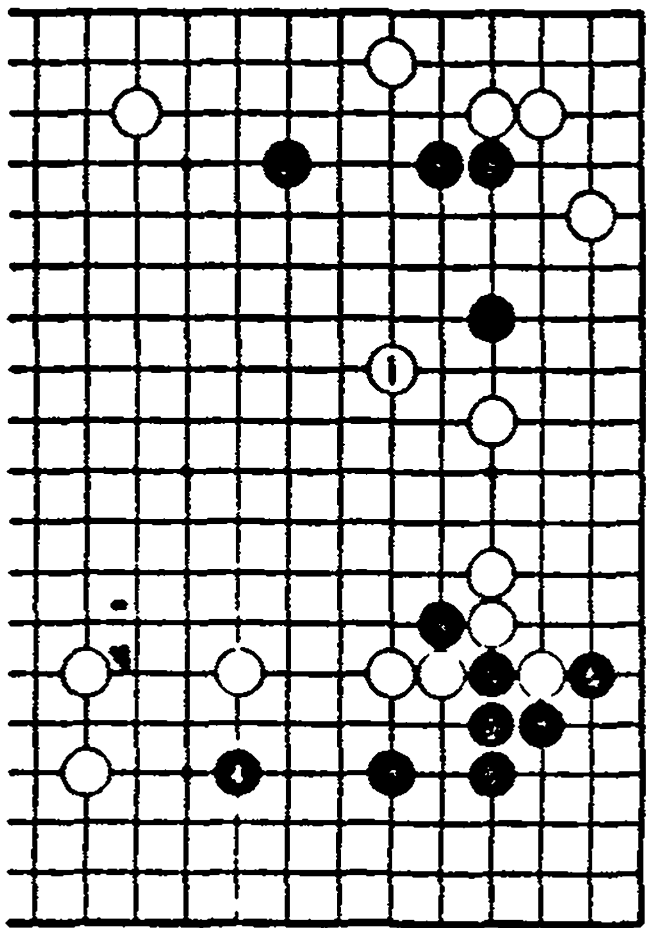


Dia. 10

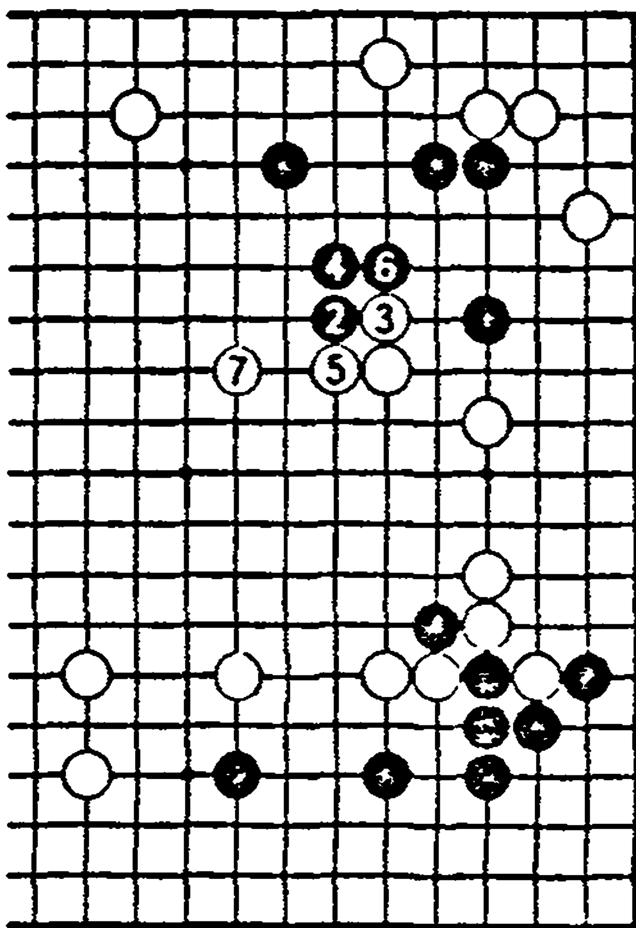
Ответ к задаче №6

Д11. Атака кэймой - правильное направление игры. Атакуя группу сверху, белые не только лишают соперника возможности использовать отмеченный камень, но и строят приличную зону в центре доски.

Д12. Если черные защитятся ходом 2, белые играют 3 и 5 в сэнтэ, расширяя затем зону в центре ходом 7.



Dia. 11

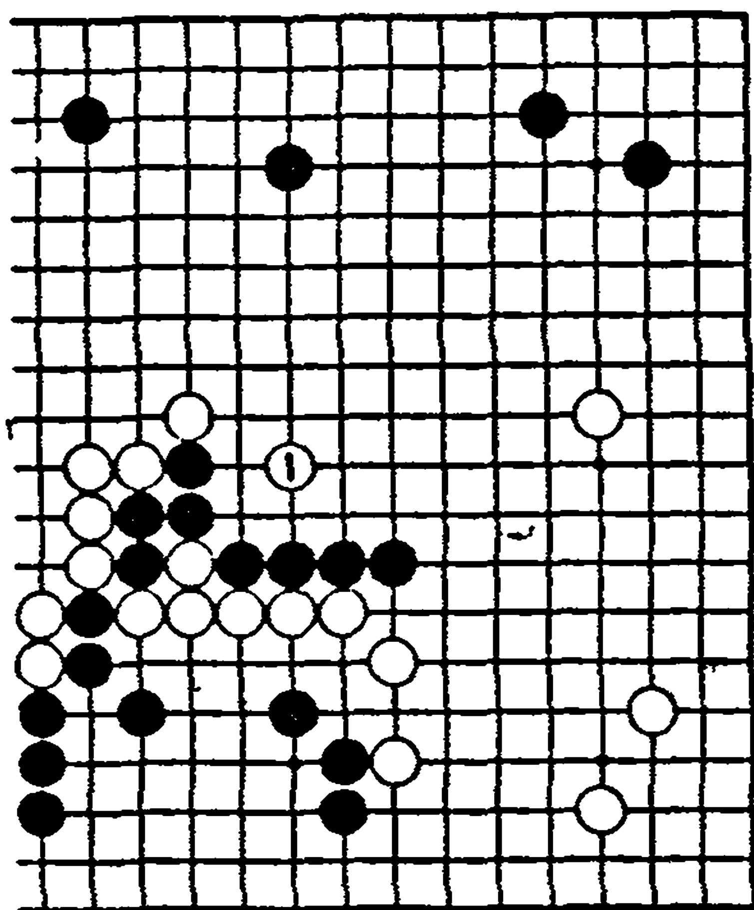


Dia. 12

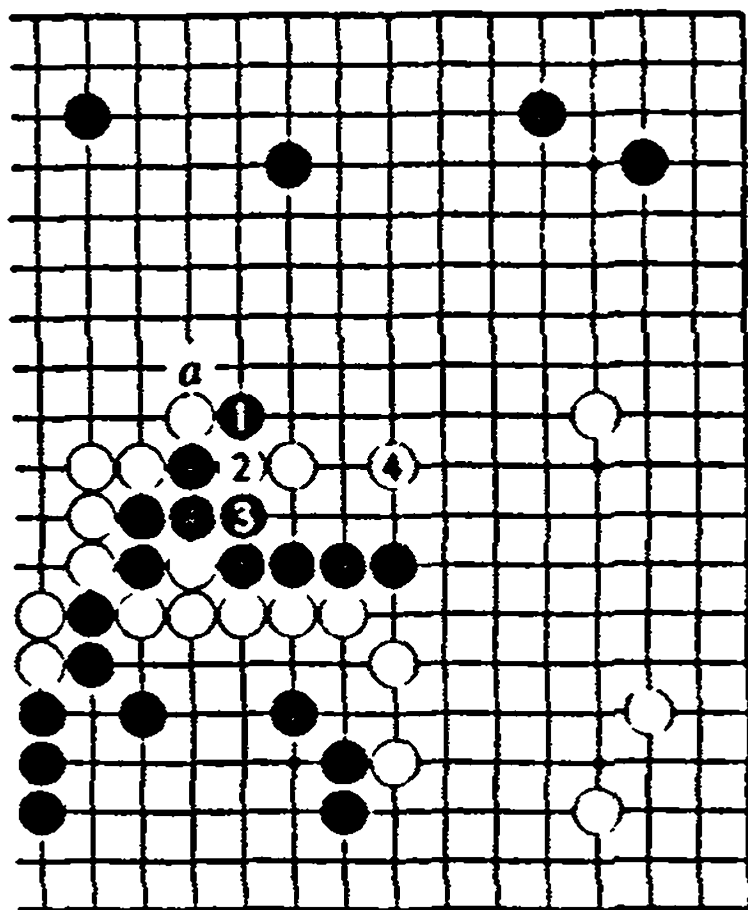
Ответ к задаче №7

Д13. И в этом случае лучший ход - тэсудзи, уничтожающее глаз, ключевой пункт формы черных. Если белые сыграют по-другому, черные пойдут в "I" сами, получив хорошую форму.

Д14. Перед соединением черные играют ханэ 1 (если пойти в "I" после хода в "3", белые могут ответить в "a"), но несмотря на наличие разрезающего камня 1 позиция черных плоха - ходом 4 белые занимают еще один ключевой для группы соперника пункт.



Dia. 13



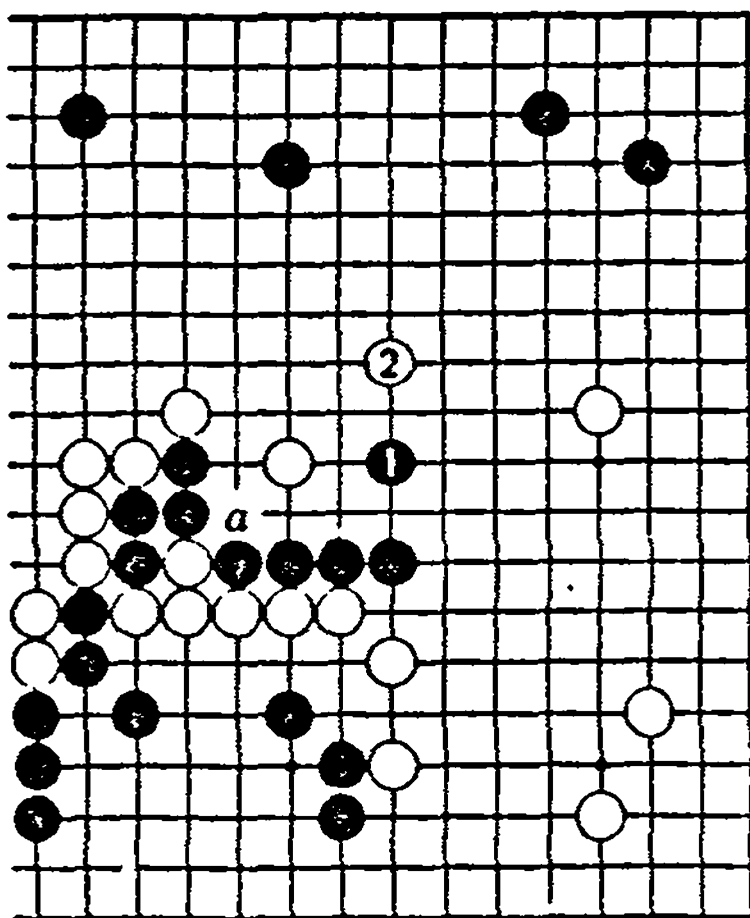
Dia. 14

Д15. Если черные выпрыгивают ходом I, белые накрывают их ходом 2. Черные могут выжить, но полученная белыми в центре сила, где ходом в "а" они съедают 4 камня, делает зону черных на верхней стороне открытой для вторжения.

Ответ к задаче №8

Д16. Ключевым пунктом в данной борьбе бегущими группами является накрывание I, с помощью которого черные и защищают свою группу и атакуют группу соперника.

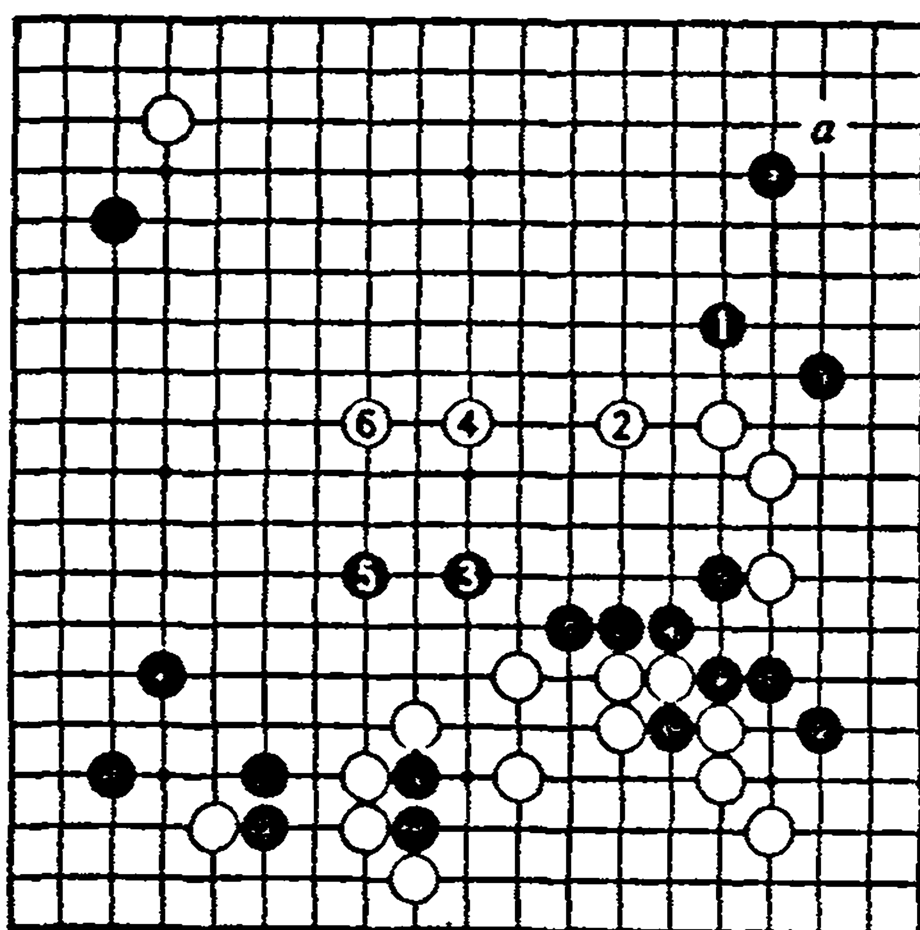
Чтобы убедиться в правильности данного хода, не рассматривая продолжения, приведем 2 неверных пути атаки.



Dia. 15

Dia. 16.

Д17. Предположим, что черные атакуют таким ходом 1. Белые убегают - 2, заставляя черных спасаться - 3. Белые гонят и дальше группу соперника вдоль крепкой позиции на нижней стороне. Камни черных не оказывают давления на крепкую группу внизу, тогда как белые последними ходами получили влияние против неразыгранной верхней стороны. Кроме того, остается угроза вторжения в правый верхний угол ходом в "а". Политика черных потерпела крах.

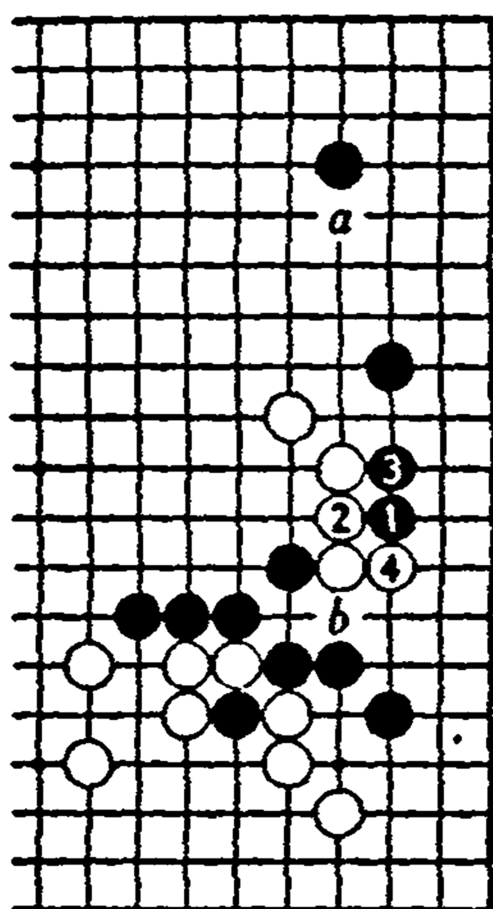


Dia. 17

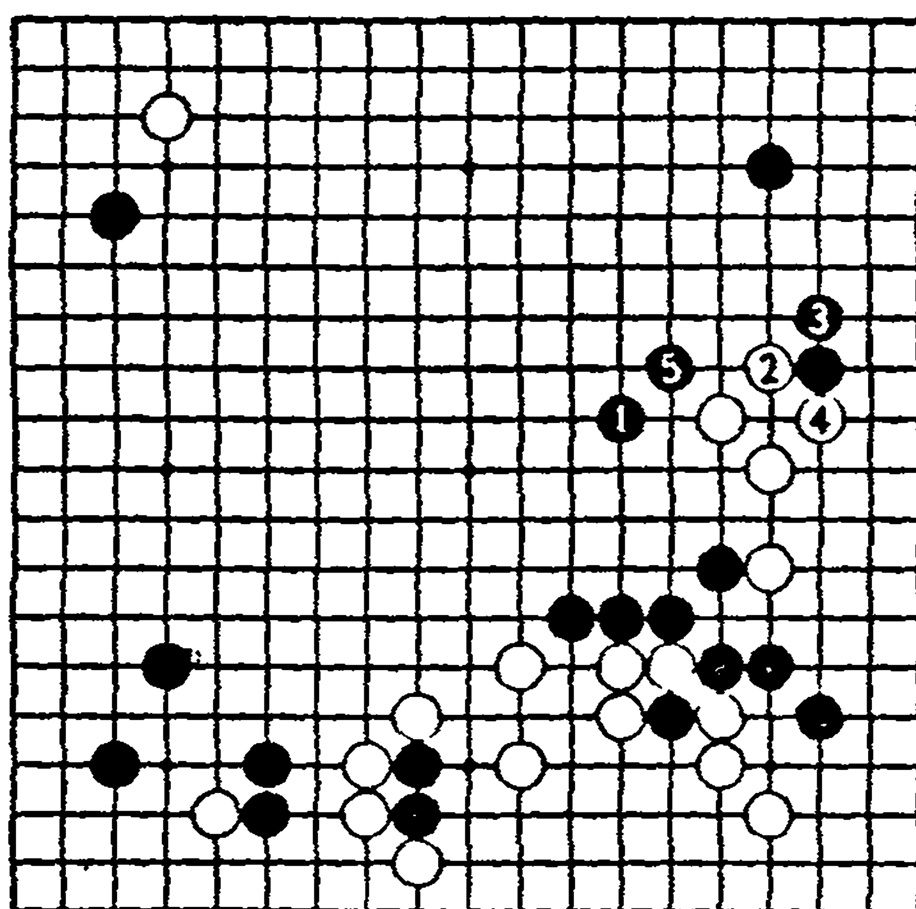
Д18. Еще один нежелательный вариант - кикаси 1. Ходами 2 и 4 белые ослабляют черную группу; кроме того,позиция черных подвержена косвенной атаке ходом в "а". Играть 3 в "4" черные не могут из-за ответа в "в".

Д19. Вернемся к правильному ходу - накрыванию. Эта позиция из одной партии Исиды Акиры. Соперник его защитился ходами 2 и 4, что позволило черным нанести ветикосуми тэсудзи. В результате у черных сильная позиция в центре и преимущество на доске в целом.

Ответ к задаче №9



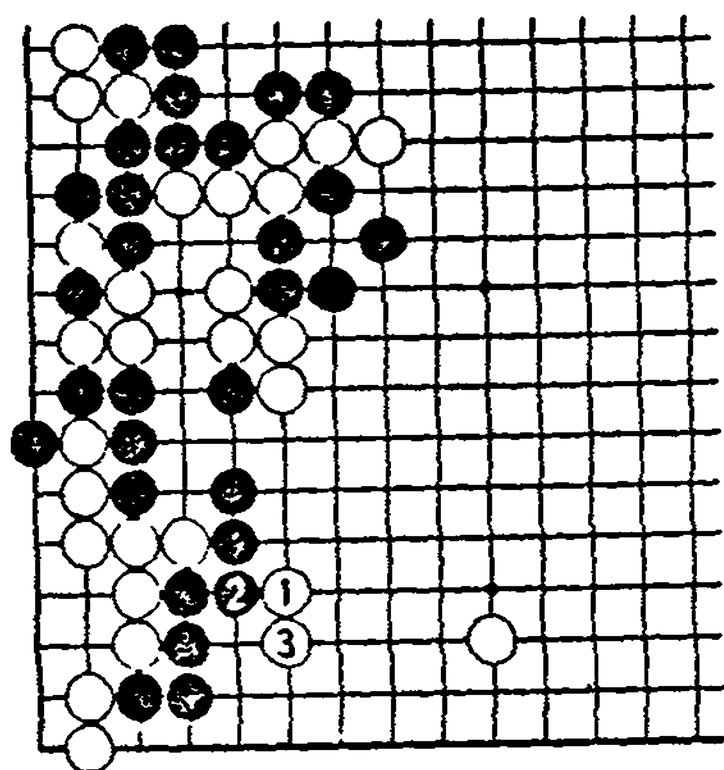
Dia. 18



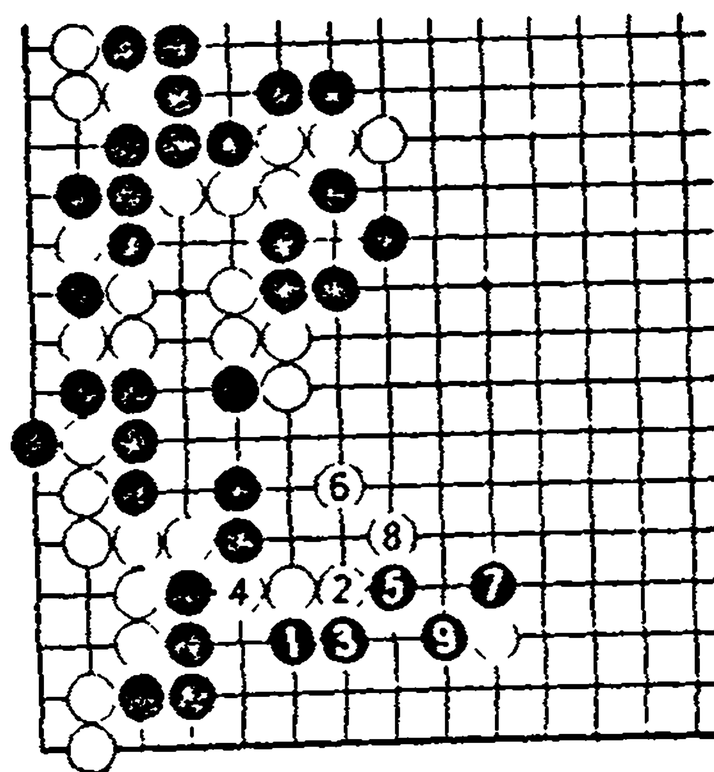
Dia. 19

Д20. Лучший способ атаки – киваси 1. Если черные соединятся, белые спустятся ходом 3, не давая черным построить глаза. Спасаясь, надо убегать, за счет чего белые могут построить большую зону в центре.

Д21. Черным, наверное, стоит защищаться ходами 1 и 3, позволяя белым разрезать – 4. Жертвуя половину группы, черные все-таки получают некоторую поддержку для второй части. Однако позиция белых в центре очень симпатична, не говоря уже о 25 очках, полученных за счет пленения ходами 6 и 8 группы соперника. Ход 8 необходим для защиты от хода черных между камнями "6" и "2".



Dia. 20

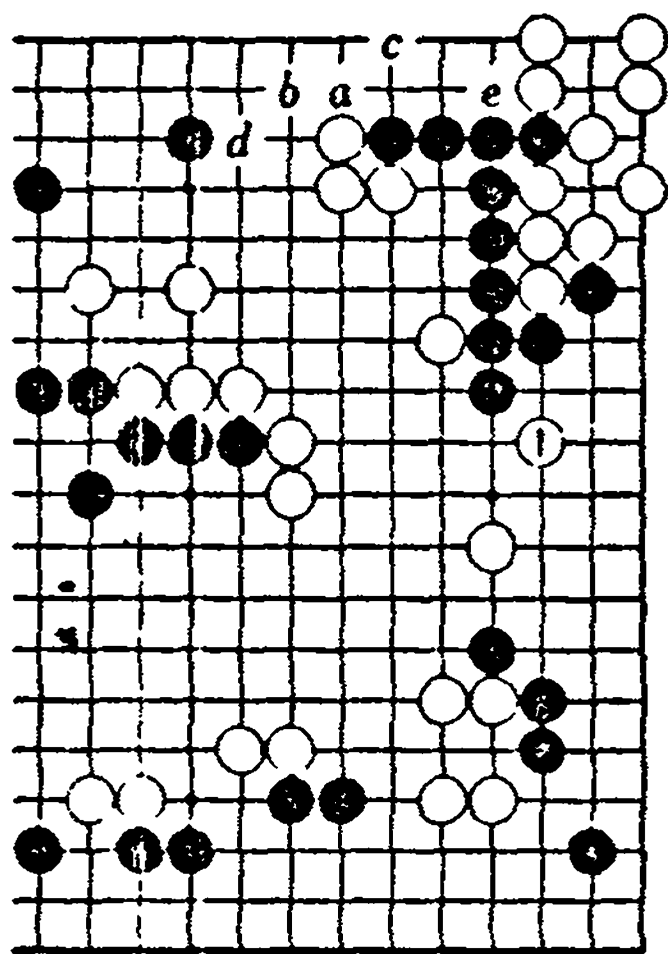


Dia. 21

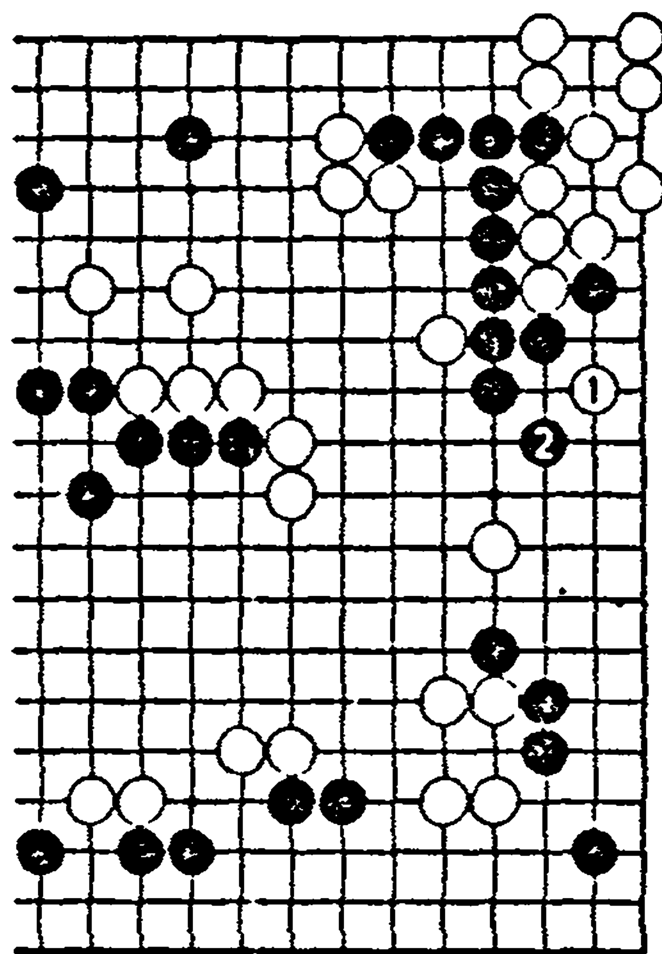
Ответ к задаче №10

Д22. Ход белых I, антикосуми тэсудзи, самый сильный. После этого пути выжить у черной группы не видно. На верхней стороне можно построить только I глаз в готэ (последовательность, начиная с черных в "a" до "e"), но получить второй глаз в сэнтэ, кажется, невозможно.

Д23. Кикаси I в данном случае следует избегать, так как вместо соединения черные пойдут 2. Это угрожает соединением с группой на правой стороне; шансы выжить у черной группы значительно выросли.



Dia. 22


Dia. 23

С О Д Е Р Ж А Н И Е :

Том 1.

Глава 1. Территория и влияние 4

Глава 2. Стратегия атаки 16

Глава 3. Атакующие ходы 53

Том 2

Глава 4. Защита

Глава 5. Кикаши

Глава 6. Провоцирующие ходы

Глава 7. Уменьшение и вторжение в большие зоны

Том 3

Глава 8. Вторжение и распостранение через три пункта

Глава 9. Ко - борьба

Глава 10. Задачи